
D&D
LE GUIDE DES AVENTURIERS
DE LA CÔTE DES ÉPÉES
DUNGEONS & DRAGONS
Explorez la côte des Épées grâce à cet ouvrage de référence
pour vos campagnes du meilleur jeu de rôle au monde.

GUIDE DES AVENTURIERS DE LA CÔTE DES ÉPÉES









Crédits

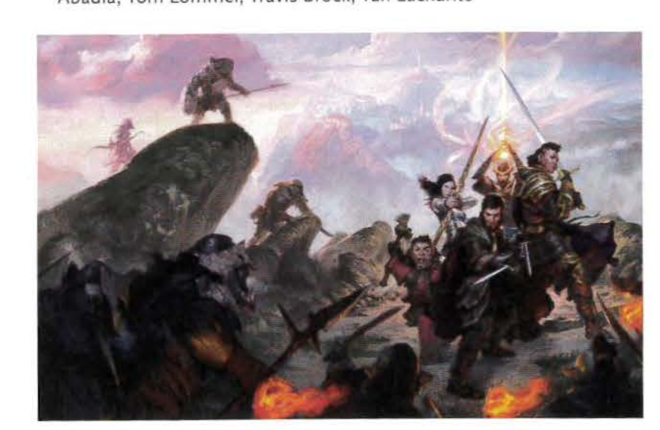
Cet ouvrage est le fruit d'une collaboration entre Wizards of the Coast et Green Ronin Publishing. Les membres de l'équipe créative de Green Ronin sont indiqués par un astérisque dans la liste ci-dessous.

Direction de la conception : Steve Kenson*
Concepteurs : Joseph Carriker,* Brian Cortijo,* Jeremy Crawford, Peter Lee, Jon Leitheusser,* Mike Mearls, Jack Norris,* Sean K Reynolds, Matt Sernett, Rodney Thompson
Gestion de la rédaction : Jeremy Crawford
Rédacteur : Kim Mohan*
Assistants rédacteurs : Chris Sims, Matt Sernett, Dan Helmick
Producteur : Greg Bilsland
Direction de la conception D&D : Mike Mearls, Jeremy Crawford

Direction artistique : Kate Irwin, Hal Mangold,* Shauna Narciso
Conception graphique : Emi Tanji
Illustration de couverture : Tyler Jacobson
Illustrations intérieures : Conceptopolis, Olga Drebas, Jason A. Engle, Randy Gallegos, Ilich Henriquez, David Heuso, Tyler Jacobson, McLean Kendree, Howard Lyon, William O'Connor, Claudio Pozas, Bryan Syme, Eva Widermann
Cartographes : Jared Blando, Mike Schley
Conception de police : Daniel Reeve

Direction du projet : Neil Shinkle, John Hay
Services de production : Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman
Marques et marketing : Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Greg Tito, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Playtest : Adam Hennebeck, Anthony Caroselli, Arthur Wright, Bill Benham, Bryce Haley, Christopher Hackler, Claudio Pozas, Daniel Oquendo, David « Oak » Stark, Gregory L. Harris, Jason Baxter, Jason Fuller, Jay Anderson, Jeff Greiner, Jonathan Longstaff, Jonathan Urman, Josh Dillard, Karl Resch, Ken J Breese, Keoki Young, Kevin Neff, Krupal Desai, Kyle Turner, Liam Gulliver, Logan Neufeld, Lou Michelli, Matt Maranda, Mik Calow, Mike Mihalas, Naomi Kellerman-Bernard, Paul Hughes, Paul Melamed, Richard Green, Robert Alaniz, Rory Madden, Shane Leahy, Shawn Merwin, Stacy Bermes, Teos Abadia, Tom Lommel, Travis Brock, Yan Lacharité



Bibliographie

Vous trouverez ci-dessous les ouvrages des Forgotten Realms qui nous ont le plus influencés lors de la rédaction de ce livre.

Athans, Philip. *A Reader's Guide to R.A. Salvatore's Legend of Drizzt.* 2008.
Baker, Richard, Ed Bonny, et Travis Stout. *Lost Empires of Faerûn.* 2005.
Boyd, Eric L. *Cité des splendeurs : Eauprofonde.* 2005.
———. *Drizzt do'Urden's Guide to the Underdark.* 1999.
Connors, William W. *Hordes of Dragonspear.* 1992.
Cordell, Bruce R., Ed Greenwood et Chris Sims. *L'Encyclopédie des Royaumes Oubliés.* 2008.
Crawford, Jeremy et Christopher Perkins. *Ghosts of Dragonspear Castle.* 2013.
Cunningham, Elaine. *Le Sang des ménestrels.* 2001.
Greenwood, Ed. *Dwarves Deep.* 1990.
———. *Volo's Guide to Baldur's Gate II.* 2000.
———. *Volo's Guide to the North.* 1993.
———. *Volo's Guide to the Sword Coast.* 1994.
———. *Volo's Guide to Waterdeep.* 1992.
———. *Eauprofonde et le Nord.* 1987.
———. *Eauprofonde.* 1989.
———. *City of Splendors.* 1994.
Greenwood, Ed et Jason Carl. *Les marches d'argent.* 2002.
Greenwood, Ed, Matt Sernett et al. *Murder in Baldur's Gate.* 2013.
Greenwood, Ed, Sean K Reynolds, Skip Williams et Rob Heinsoo. *Les Royaumes Oubliés, Univers.* 2001.
Grubb, Jeff, Kate Novak, et al. *Hall of Heroes.* 1989.
Jaquays, Paul. *The Savage Frontier.* 1988.
Leati, Tito, Matt Sernett et Chris Sims. *Scourge of the Sword Coast.* 2014.
Perrin, Steve. *Under Illefarn.* 1987.
Salvatore, R.A. *L'Éclat de cristal.* 1988.
———. *L'Avènement du roi.* 2015.
Salvatore, R.A., James Wyatt et Jeffrey Ludwig. *Legacy of the Crystal Shard.* 2013.
Sernett, Matt, Erik Scott de Bie et Ari Marmell. *Neverwinter Campaign Setting.* 2011.
slade, Ed Greenwood, Jeff Grubb, et al. *The North: Guide to the Savage Frontier.* 1996.

VERSION FRANÇAISE - BLACK BOOK ÉDITIONS
Direction de la publication : David Burckle
Traduction : Guilhem Arbaret, Clément Boully, Philippe Tessier
Relecture : Sélène Meynier
Mise en page : Jérôme Cordier



ÉQUIPE DE PRODUCTION GALE FORCE NINE
Chef de projet : Matthew Vaughan
Équipe de développement : Chris Forgham, Emily Harwood
Directeur de publication : John-Paul Brisigotti



EN COUVERTURE
Tyler Jacobson représente une bande d'aventuriers prêts à entamer des négociations agressives avec une féroce délégation d'orcs. Avec (de gauche à droite) : Skip Brickard, un guerrier halfelin qui entretient une haine tenace des orcs ; Illydia Maethellyn, une elfe de la lune âgée, clerc de Sehanine Archelune ; Hitch, un roublard impétueux dont le passé suspect suggère des liens avec le Zentharim ; Makos, un sorcier tieffelin déterminé à se venger de son père infernal ; et Nayeli Fleurdor, un puissant paladin humain guidé par un serment de la vengeance.

Avertissement : Wizards of the Coast ne saurait en aucun cas être tenu responsable des actions des entités originaires de, ou vivant dans, les Forgotten Realms, ces entités incluant : des seigneurs nécromanciens originaires de lointaines magocraties, des mages résidant dans n'importe lequel des Vaux mais particulièrement Valombre, des rôdeurs drows maniant un cimeterre ou plus et accompagnés par une panthère ou plus, des magiciens déments résidant dans de grands donjons accessibles par le biais d'un puits situé au centre d'une taverne, des tyrannœils à la tête de cartels criminels, et n'importe qui dont le nom commence ou se termine par Maintes-flèches. En cas de confrontation aux conséquences catastrophiques avec une ou plusieurs de ces entités, rejetez immédiatement la faute sur votre maître du donjon. Si cela ne fonctionne pas, rejetez cette fois la faute sur Ed Greenwood, mais ne lui dites surtout pas que nous vous avons dit de le faire. Il connaît plus d'archimages que nous.

ISBN : 9781947494190
Première impression : août 2019
Dépôt légal : juin 2019

CE

Table des matières

Préface

Bien le bonjour, voyageur ! Bienvenue dans un monde de magie et d'aventure. Le monde des Forgotten Realms[1] créé par Ed Greenwood accueille les histoires et campagnes de Dungeons & Dragons depuis des dizaines d'années. Les Royaumes forment un cadre où se déroulent des histoires de combats et de magie. Ils ont d'abord vu le jour et ont été développés dans les campagnes D&D d'Ed, qui mettaient en scène des héros comme les Chevaliers de Myth Drannor dans les Vaux. Ed a également partagé sa vision des Royaumes dans les pages du magazine *Dragon*, où il a présenté aux joueurs de D&D les premières aventures du magicien Elminster, le vieux sage de Valombre, qui traversait de temps à autre un portail lui permettant de quitter Faerûn pour rejoindre le salon d'Ed.



Quand TSR, la société qui possédait D&D à l'époque, partit en quête d'un nouveau monde de campagnes pour étendre le multivers de D&D, elle porta son dévolu sur les Forgotten Realms. C'est ainsi qu'en 1987, les portes de Faerûn furent grandes ouvertes et les joueurs et maîtres de donjon du monde entier purent s'y engouffrer pour venir y créer leurs propres histoires héroïques. Une année plus tard, l'auteur R.A. Salvatore présentait son premier roman, *L'Éclat de cristal*, qui racontait les aventures de l'exilé drow Drizzt Do'Urden et faisait de l'Underdark une région majeure des Royaumes.

Depuis, les Forgotten Realms ont servi de cadre à de nombreux produits, romans, jeux vidéo et bien plus, en faisant l'un des univers de fantasy les plus visités au monde. Les portails perdus menant aux Royaumes ont été redécouverts et sont ouverts dans notre imaginaire encore à ce jour, alors que toujours plus de gens les empruntent.

C'est pourquoi il n'est pas surprenant que les Forgotten Realms aient été choisis comme cadre des premières aventures de la cinquième édition de Dungeons & Dragons. De nouveaux héros ont déjà accompli de grands exploits et sauvé Faerûn de terribles maux, et ils continueront de le faire tant que la flamme de l'imagination les guidera.

Vous trouverez dans ce livre du nouveau combustible pour alimenter ce feu, allumé par les aventures et l'aperçu que vous avez eu des Royaumes dans la cinquième édition du *Player's Handbook*, du *Dungeon Master's Guide* et du *Monster Manual*. Vous y trouverez une description générale du continent de Faerûn et du monde de Toril, et plus particulièrement des régions de la côte des Épées et du Nord.

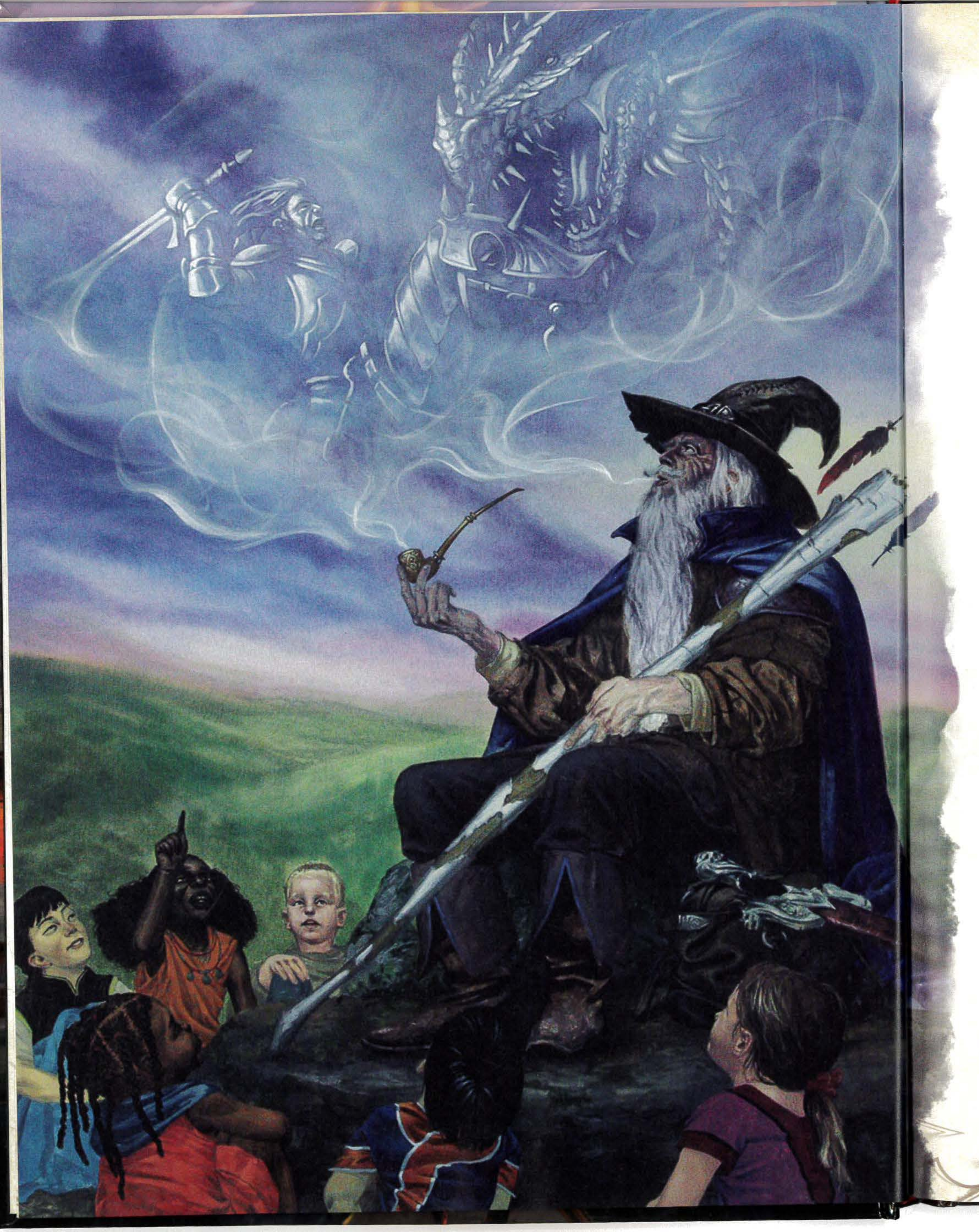
Vous découvrirez dans ces pages de nombreuses choses concernant l'histoire, les territoires et les peuples de Faerûn, les grandes cités-états de la côte des Épées et du Nord, les dieux de ce monde, et les factions et forces qui défendent ou menacent la civilisation.

Le chapitre 1 vous présente un aperçu de la côte des Épées et des terres alentour, de son histoire et du rôle qu'y tiennent la magie et la religion. Le chapitre 2 prend le temps de détailler quelques villes et autres lieux importants de la côte des Épées. Le chapitre 3 vous propose l'histoire et des conseils de jeu associés à différentes races et leurs variantes, courantes ou non, que vous pouvez rencontrer sur la côte des Épées et dans le Nord. Le chapitre 4 explique comment intégrer les options de personnage du *Player's Handbook* dans cette région et présente de nouvelles options de classes spécifiques aux Forgotten Realms. Le chapitre 5, enfin, vous propose des historiques permettant de lier vos aventuriers aux lieux, personnages et événements importants de Faerûn.

Il existe énormément d'informations relatives aux Royaumes et cet ouvrage n'en est qu'une introduction, mais n'oubliez pas que le monde des Forgotten Realms, tout comme D&D, est à vous et l'a toujours été depuis qu'Ed en a ouvert le premier portail et nous a invités à le franchir. Les Royaumes sont là pour que vous créiez et racontiez vos histoires à propos de vos aventuriers et leurs exploits. Les terres et les peuples de Faerûn vous souhaitent la bienvenue, voyageur, car ces territoires périlleux ont cruellement besoin de vos héros.

Partez, maintenant. Traversez le portail de votre imagination et pénétrez dans les vastes et merveilleux royaumes qui vous attendent au-delà.

[1]*Les Royaumes Oubliés en français*



Chapitre 1 : Bienvenue dans les Royaumes

Sur le monde de Toril, entre la mer des Épées balayée par les vents à l'ouest et les mystérieuses contrées de Kara-Tur à l'est, se trouve le continent de Faerûn. Riche de nombreuses races et cultures, Faerûn est dominé par les territoires humains, qu'il s'agisse de royaumes, d'états-cités ou de communautés rurales unies par de solides alliances. Disséminés parmi les contrées des humains, on trouve de vieux royaumes nains et des enclaves secrètes elfiques, des populations assimilées de gnomes et de halfelins, ainsi que d'autres peuplades plus exotiques.

Les Royaumes regorgent de possibilités pour les courageux en quête d'aventure. Les routes entre les cités et les nations traversent souvent le territoire de brigands ou d'humanoïdes en maraude. Chaque forêt, chaque marais, chaque chaîne de montagnes présente ses propres dangers, qu'il s'agisse de bandits rôdeurs, de sauvages orcs et gobelinoïdes ou de puissantes créatures telles que des géants et des dragons. Des ruines constellent le paysage et les cavernes qui s'étendent sous la surface. Dans ces lieux, toutes les races vivantes (et d'autres mortes) ont laissé des trésors qui n'attendent que les aventuriers suffisamment intrépides pour venir les revendiquer.

Faerûn est riche d'une longue histoire et de récits merveilleux d'aventure et de magie, mais sa population vit essentiellement de l'agriculture et du commerce. La plupart des ruraux travaillent à la ferme tandis que les Faerûniens qui vivent en ville exercent des métiers spécialisés ou utilisent leurs muscles pour remplir leurs bourses et pouvoir acheter la nourriture et les biens produits par autrui. Les nouvelles et les rumeurs sont transmises d'un centre de population à l'autre par les caravanes et les bateaux qui transportent des marchandises à vendre, mais aussi par les bardes et ménestrels itinérants qui relatent (ou inventent) des histoires afin d'informer et de divertir les gens dans les tavernes, les auberges et les châteaux. Les aventuriers répandent aussi les nouvelles... tout en les créant !

Les roturiers de Faerûn portent sur les « aventuriers » un regard où l'admiration se mêle à la méfiance et la jalousie. Les gens considèrent que ces preux individus prêts à risquer leur vie au nom de complets étrangers devraient être loués et récompensés. Mais ces aventuriers, s'ils connaissent le succès, amassent des richesses et un statut personnel à une vitesse que certains trouvent alarmante. Même ceux qui admirent ces aventuriers pour leur énergie et leurs actes de bravoure pourraient émettre certaines inquiétudes : quelles horreurs les aventuriers risquent-il de libérer si dans leur témérité et leur méconnaissance du danger, ils ouvrent une ruine ou une tombe et relâchent un mal ancien sur le monde ?

La plupart des gens qui habitent le continent n'ont qu'une connaissance limitée, voire nulle, des territoires qui s'étendent au-delà de Faerûn. Les plus érudits s'accordent à dire que Faerûn n'est qu'un continent et que Toril désigne le monde dans son ensemble, mais pour la majeure partie des gens, qui ne font pas l'expérience d'un voyage intercontinental ou de l'exploration extraplanaire, « Faerûn »est un concept déjà bien assez étendu pour leur compréhension.

Hormis dans les régions les plus insulaires ou reculées, les Faerûniens ont l'habitude de voir des gens de différentes cultures, ethnies et races. Mais c'est seulement dans les zones les plus cosmopolites que cette acceptation s'étend aux races humanoïdes mauvaises (comme les gobelinoïdes, les orcs et les drows), sans parler des créatures plus dangereuses encore. Les aventuriers font souvent preuve d'une plus grande tolérance et acceptent les exilés, les parias et les réfugiés venus de terres étranges et à l'anatomie hors du commun.

La côte des Épées et le Nord

Longeant la mer des Épées depuis le nord de l'Amn jusqu'à la mer des Glaces mouvantes, la côte des Épées est une étroite bande de terre dominée par les états-cité de la région qui pratiquent le commerce maritime. La plupart des gens pour qui cela revêt une certaine importance considèrent que la région est délimitée par Neverwinter au nord et le Porte de Baldur au sud, mais les cartes de la côte des Épées intègrent également des territoires plus au nord ou au sud qui ne sont pas sous l'influence d'une puissance majeure.

Plus généralement, le Nord désigne tous les territoires au nord de l'Amn, et divisés en deux grandes régions : les Contrées du mitan occidentales et la Frontière sauvage. Les Contrées du mitan occidentales recouvrent une étroite bande de civilisation qui s'étend entre les monts du Crépuscule et la mer des Épées, et vers le nord depuis l'étroit territoire encadré par les pics des Nuages et les monts des Trolls jusqu'à la route du Commerce. On donne le nom de Frontière sauvage aux autres territoires inhabités ou faiblement peuplés du Nord, à l'exception des principales villes et cités et des peuplements situés dans leur sphère d'influence immédiate.

On peut répartir la plupart des communautés, nations et gouvernements du Nord en cinq catégories : les cités et villes qui font partie de l'Alliance des seigneurs, les bastions que les nains ont érigés dans toute la région, les royaumes insulaires au large de la côte, les royaumes indépendants disséminés le long de la côte, et enfin les parages souterrains de l'Underdark. La section suivante survole chacune de ces catégories, dont vous trouverez une description plus détaillée dans le chapitre 2.

L'Alliance des seigneurs

L'Alliance des seigneurs est une confédération regroupant divers dirigeants de communautés septentrionales. Le nombre de membres du Conseil des seigneurs, le corps dirigeant du groupe, change en fonction de l'évolution des cités membres et des tensions politiques dans la région. À l'heure actuelle, le conseil des membres de l'Alliance des seigneurs se compose des individus suivants :

- Laeral Silverhand, seigneur manifeste de Waterdeep
- Dagult Neverember, seigneur protecteur de Neverwinter
- Taern Hornblade, haut mage de Silverymoon
- Ulder Gardecorbeau, grand-duc de la Porte de Baldur et maréchal du Poing enflammé
- Morwen Daggerford, duchesse de Daggerford
- Selin Ramur, marquis de Mirabar
- Dowell Harpell deLongueselle
- Dagnabbet Waybeard, reine de Castelmithral
- Seigneur Dauner Ilzimmer d'Amphail
- Nestra Ruthiol, baronne des eaux de Yartar

L'Alliance des seigneurs rassemble les plus grandes puissances mercantiles du Nord. En plus de fournir un soutien militaire et de constituer un forum pour la résolution pacifique des différends, elle a toujours obéi au principe selon

lequel les communautés ayant des intérêts communs et pratiquant le commerce ont moins de chance d'entrer en guerre les unes contre les autres. En maintenant de fortes relations commerciales en son sein ainsi qu'avec l'extérieur, l'Alliance des seigneurs participe au maintien de la paix.

Les Bastions nains du Nord

Les diverses communautés naines du nord sont les héritières et les survivantes du Delzoun, le grand royaume du Nord de jadis. Malgré des siècles passés à affronter les orcs et gobelinoïdes de la région et à repousser les assauts des duergars et des drows venus des profondeurs, les nains d'écu ont tenu bon, déterminés à protéger leurs forteresses contre toutes les menaces — et quand le besoin s'en fait sentir, à les reconquérir.

Parmi les bastions qui ont survécu à la chute du Delzoun, on trouve Castelmithral, la Citadelle d'Adbar et la Citadelle de Felbarr. La fabuleuse cité de Gauntlgrym, bâtie par les nains du Delzoun et récemment reprise aux drows, se dresse tel un symbole du regain de vitalité des nains dans le Nord. Fort de Rochepuits et Maîtrefer sont des colonies solitaires qui se préparent constamment aux menaces, réelles et imaginaires. Sundabar et Mirabar sont elles aussi généralement considérés comme des bastions nains, malgré leur population humaine non négligeable.

Jusqu'à récemment, de nombreux bastions nains faisaient partie des Marches d'Argent (également appelées Lurual), une alliance de cités du Nord s'offrant une protection mutuelle. Des désaccords ainsi que le non-respect de certaines obligations pendant la guerre contre le royaume orc de Maintes-flèches ont eu raison du peu de confiance qu'il restait entre les membres des Marches, et ce pacte n'existe plus. Les bastions nains sont toujours alliés, et chacun l'est également à certains royaumes humains de la région, mais ils ne jurent plus de se tenir aux côtés de tous leurs voisins.



Les royaumes insulaires

Au large de la côte de Faerûn se trouve un certain nombre de royaumes insulaires de différentes tailles. Le plus éloigné, et celui dont la portée symbolique est la plus grande pour le continent, est l'Éternelle Rencontre, le paradis insulaire des elfes, dont on dit qu'il ferait partie du royaume divin d'Arvandor. Bien plus proche de Faerûn, on trouve les Baleinos et Ruathym, les demeures ancestrales de peuples illuskiens, ainsi que les Moonshae, où nombre de ces mêmes peuples partagent désormais les îles avec les ffolks et une branche de la race elfique : les llewyrs. Le port franc de Mintarn se trouve non loin, et il constitue un site neutre propice aux rencontres entre partis ennemis et un site de recrutement offrant toutes sortes d'opportunités de travail aux marins. Malgré sa taille, la minuscule île d'Orlumbor, avec son port traître et ses charpentiers marins dont les compétences sont très recherchées, constitue une nation indépendante et influente.

Dans les mers au sud, des pirates de nombreuses races et allégeances font voile depuis les îles Nélanthères pour s'en prendre aux navires de commerce qui longent les côtes du nord au sud. Depuis l'avènement de la Fracture, les fabuleux royaumes du Lantan et du Nimbral ont refait surface. Mais le centre de l'invention aussi bien que l'île des illusionnistes adorateurs de Leïra sont encore plus secrets et méfiants envers les étrangers qu'avant leur disparition.

Les royaumes indépendants

Disséminés entre les forteresses des nains et les colonies protégées par l'Alliance des seigneurs, on trouve divers sites d'importance qui n'ont rien de commun si ce n'est qu'ils existent pour l'essentiel en dehors de la protection ou du contrôle des grandes puissances de la région. Même les plus civilisés de ces sites, comme Elturgard, entretiennent au mieux des relations tendues et inquiètes avec les habitants des contrées sauvages à l'intérieur et autour de leurs frontières, et ils ne doivent leur survie qu'à une constante vigilance et au recrutement régulier de nouveaux défenseurs.

Les terres sauvages du Nord englobent toutes sortes de nations indépendantes et de sites d'intérêt, parmi lesquels la grande bibliothèque de Candlekeep, qui abrite la plus grande collection de savoir écrit de tout Faerûn ; la Forteresse noire ; l'abbaye fortifiée de Fort Heaume ; les sites de grandes batailles comme le pont de Boareskyr et les Champs des morts ; des royaumes à la sécurité relative, comme Elturgard et Hartsvale ; et le royaume yuan-ti de Najara. Les terres des Uthgardts, les villes glaciales d'Icewind Dale, les silencieuses collines de Trielta, la cité coupe-gorge de Luskan, et la légendaire Crypte du sorcier, domaine de la célèbre liche Larloch, constituent tous des royaumes indépendants, de même que le Grand marais, les Griffetroll et la Haute-Forêt.

Il y a bien des dangers et bien des aventures à vivre dans les vastes étendues du Nord, et bien des richesses et des trésors à y découvrir également. Les ruines des anciens royaumes et d'innombrables peuplements plus modestes jonchent le paysage, dans l'attente d'être découvertes par les bons aventuriers.

L'Underdark

S'étendant sur des kilomètres dans toutes les directions sous la surface de Faerûn et d'autres continents, le grand réseau de cavernes connu sous le nom d'Underdark abrite toutes sortes de créatures aussi étranges que mortelles. Les duergars et les drows — sombres reflets des nains et des elfes — vivent dans ces contrées privées de soleil, comme les svirfneblins, ou gnomes des profondeurs. La plupart des habitants de la surface ne sont pas menacés, ni même dérangés par les résidents des profondeurs, mais ces créatures émergent de temps à autre pour piller ou poursuivre quelque but à la surface.

Parmi les contrées de l'Underdark sous le Nord, on trouve la cité svirfnebline de Blingdenpierre, la cité duergar de Gracklstugh et la tristement célèbre cité drow de Menzoberranzan. Mantol-Derith est une communauté importante de par son rôle de comptoir commercial pour les marchands de l'Underdark.

Toril et ses contrées

Toril est un monde vaste et merveilleux, aux peuples d'une incroyable diversité et riche d'une histoire mouvementée. Mais pour la plupart des habitants de la côte des Épées, la connaissance du monde ne dépasse guère les confins du Nord, et tout ce que l'on « sait » de ce qui se trouve au-delà de Faerûn relève davantage de la rumeur que des faits.

Faerûn

Vaste continent au centre de Toril, Faerûn est une masse de terre divisée par une grande mer connue sous le nom de mer Intérieure ou mer des Étoiles déchues. Au-delà des frontières du Nord, on peut grossièrement diviser les terres entre celles du sud et celles de l'est, et elles deviennent de plus en plus étrangères aux gens de la côte des Épées et du Nord au fur et à mesure que l'on s'éloigne de leur foyer.

Les terres au sud

Au sud de la côte des Épées s'étendent d'anciennes nations, une imposante jungle inextricable et toutes sortes de territoires détruits ou transformés par des cataclysmes et catastrophes magiques. Parmi les ruines et la dévastation, on décèle des signes d'espoir et de renouveau, tandis que des peuples et civilisations tenaces reconstruisent, revendiquent et recréent.

Amn. Dirigée par les représentants de cinq familles nobles, l'Amn est une nation où les riches ont le pouvoir, ouvertement et sans faux-semblant. Marchands avertis et impitoyables en affaire, les Amniens pensent que la fin d'une transaction réussie justifie tous les moyens, moraux ou non. Si cette nation est bien plus riche que même les métropoles septentrionales de la Porte de Baldur et Waterdeep, son influence est freinée par la réticence de ses dirigeants à œuvrer ensemble pour l'intérêt national. Les membres du Conseil des cinq sont très unis et dirigent l'Amn d'une main ferme, mais leur aptitude à influencer les événements au-delà de leurs frontières est limitée par leur incapacité à s'accorder sur les questions majeures de politique étrangère. Les oligarques ont le contrôle absolu de leur nation, mais au-delà des régions que chacun dirige, leurs familles et leurs compagnies sont en compétition les unes contre les autres ainsi que contre les habitants des régions lointaines.

Le recours à la magie profane est illégal en Amn, ce qui signifie que les seuls lanceurs de sorts autorisés sont les adeptes de la magie divine qui bénéficient du soutien et du patronage d'un temple, et les adeptes de la magie profane qui ont reçu de l'un des oligarques une autorisation spéciale. La mainmise de l'oligarchie sur l'Amn est si grande que rares sont les crimes à mériter une punition, à l'exception de l'usage de la magie profane ou des crimes de lèse-majesté contre l'une des maisons mercantiles du conseil. Les autres infractions sont pardonnées pour peu que le coupable s'acquitte d'une amende appropriée.

Calimshan. Cette contrée méridionale a longtemps été le champ de bataille de génies guerroyeurs. Après des années à souffrir sous le joug de leurs maîtres génasis, les esclaves humains se sont rebellés pour suivre un Élu d'Ilmater, en pratiquant d'abord la résistance non violente avant de laisser libre cours à une rébellion totale suite à la disparition de l'Élu. Ils ont renversé les seigneurs génies de Calimport et Memnon, et ont exilé les génies restants hors des cités vers leurs demeures élémentaires ou dans les profondeurs des déserts.

Le Calimshan est pour l'essentiel une région chaotique dominée par la richesse, l'influence politique et le pouvoir personnel. Nombreux sont ceux à prier pour le retour de l'Élu et l'achèvement de son œuvre. Les autres apprennent à vivre ensemble sans leurs maîtres génies, et à accepter de plus ou moins bonne grâce les quelques génasis qui demeurent parmi eux.

Chult. Beaucoup de gens pensent que les vastes jungles étouffantes du Chult recèlent de grandes richesses minérales, et notamment des gemmes de taille considérable et des veines de minerai. Les jungles regorgent d'une faune et d'une flore toxiques, mais certains bravent tout de même leurs dangers en quête de fortune. Certaines des plantes exotiques qui ne poussent qu'au Chult atteignent des prix exorbitants sur les marchés du continent. Les ruines de Mezro se dressent en face du Calimshan de l'autre côté





de la mer, dans l'attente que des explorateurs et ses habitants déportés reviennent purifier la cité de ses occupants morts-vivants et découvrir les trésors qu'elle renferme.

À l'est de la péninsule chultienne se dressent les vestiges du Thindol et du Samarach. Malgré l'apparente chute de ces deux civilisations, le Thindol demeure infestée de yuan-ti, tandis que les illusions qui enveloppent les cols montagneux du Samarach dissimulent les activités de cette nation.

Dambrath. Situé dans une plaine tempérée sur les rives de la Grande Mer, le Dambrath est dirigé par des clans de cavaliers nomades humains qui vénèrent Silvanus, Malar et parfois Séluné. Les Dambrathéens ayant longtemps subi la domination des Crinti, une caste dirigeante de demi-drows, rien d'étonnant à ce qu'ils vouent une haine féroce aux drows.

Les clans se réunissent deux fois par an dans un site sacré connu sous le nom de collines des Rois, où sont entretenues des dizaines de sculptures totémiques. Lors de ces assemblées, chaque clan met à jour son totem en y ajoutant le récit de ses exploits au cours des saisons passées. De nombreux Dambrathéens recherchent à contracter la lycanthropie pour prouver leur fidélité à leur divinité de prédilection et honorer leur héritage.

Halruaa. Longtemps considéré comme détruit par la déflagration de la Magepeste, l'Halruaa a pratiquement recouvré le statut de puissante nation magique isolationniste qu'il possédait autrefois. Grâce aux visions révélées par leurs divinations, les magiciens halruéens furent capables d'utiliser la tempête de flammes bleues qui suivit la mort de Mystra afin de propulser leur nation en sécurité dans le royaume du jumeau de Toril, Abeir (déplaçant par là même une partie de ce monde dans le plan de l'Ombre).

À présent que les événements de cette période ont pour la plupart été corrigés, les vaisseaux célestes et navires marins halruéens font de nouveau voile depuis leur patrie, dans l'espoir d'établir des routes commerciales et des relations politiques, mais aussi de découvrir ce qui a changé dans le monde pendant leur siècle d'absence.

Lac de Vapeur. Loin au sud-est de la côte des Épées, le lac de Vapeur est plus précisément une mer intérieure, dont le volcanisme a souillé les eaux et les a rendues imbuvables. Dans ses environs se trouve un conglomérat d'états-cités et de baronnies secondaires dont le meilleur exemple demeure les domaines changeants connus sous le nom de Royaumes Frontières. Là, le long de la rive sud du lac, les explorateurs et les aventuriers en quête de fortune dépensent leurs trésors pour construire des châteaux, fonder des communautés et s'attirer de fidèles vassaux — même si toutes ces entreprises ne survivent qu'une génération ou deux. Il peut arriver que l'un de ces royaumes ait la chance d'être sauvé de son inévitable déclin par un autre groupe d'aventuriers, qui consacrent assez de ressources et de sagesse à prolonger l'entreprise quelques décennies de plus.

Luiren. Ancienne patrie des halfelins (on considère d'ailleurs que c'est là que leur race est apparue), la Luiren a été perdue pendant la Magepeste, victime d'une grande inondation venue de la mer. Au cours du siècle écoulé depuis ce désastre, les eaux ont reculé, et désormais les récits faits par les voyageurs venus du sud évoquent des communautés halfelines qui auraient survécu dans des redoutes insulaires.

Mornelfe. Contrée aride et quasi désertique s'étendant au nord et à l'est des montagnes de la Paroi septentrionale qui marquent la frontière de l'Halruua, Mornelfe n'est pas un nom utilisé par ses habitants, mais plutôt un sobriquet par lequel les voyageurs désignent cette région violente. Les tribus d'elfes xénophobes qui revendiquent la région n'hésitent pas à décourager les visiteurs importuns par tous les moyens nécessaires. Ils se contenteront d'effrayer un simple groupe de pèlerins par quelques flèches, mais ils n'hésiteront pas à tuer une bande de chasseurs ou d'explorateurs.

La nourriture est rare dans cette région dont les forêts ont disparu depuis longtemps, et les elfes de Mornelfe protègent farouchement les troupeaux de bétail qu'ils élèvent. Les elfes ne montrent aucun intérêt pour le pillage des cités du royaume déchu de Lapaliiya, mais ils ne souhaitent pas non plus laisser des « aventuriers » traverser leur territoire pour accéder à ces domaines.

Tethyr. Le Tethyr est un royaume féodal dirigé par la reine Anaïs depuis sa capitale de Darromar. La reine commande ses ducs, qui à leur tour reçoivent l'hommage des comtes et comtesses du royaume, nomment les prévôts dans leurs comtés, et maintiennent l'ordre général. Les terres agricoles du Tethyr sont fertiles, et ses marchés prospèrent grâce au commerce avec les Contrées du mitan occidentales.

Le Tethyr a connu plus que son lot de complots de cour et de régicides, et les aventuriers originaires du Téthyr ou qui ne font qu'y passer se retrouvent souvent mêlés à ces intrigues, que ce soit comme complices involontaires ou comme boucs émissaires faciles.

Les contrées orientales

À l'est s'étend nombre des plus anciennes nations des Royaumes, et notamment les Contrées du mitan occidentales de Faerûn ; ces civilisations qui occupent le centre du continent et qui sont donc les plus à même de tirer parti des routes commerciales et de l'accès à la mer des Étoiles déchues. Comme dans le Nord, il existe des contrées froides à l'est, ainsi que des régions plus tempérées. En s'éloignant de la côte des Épées, un voyageur passe de régions pas si différentes de sa propre patrie à des contrées si étranges qu'elles pourraient très bien appartenir à d'autres continents, voire d'autres mondes... ce qui a bien été le cas pour certaines d'entre elles.

Aglarond. La grande péninsule d'Aglarond s'avance dans la mer Intérieure et c'est cette étendue d'eau ainsi que les forêts du bois d'Yuir qui définissent l'essentiel de la personnalité de cette nation. Royaume humain vivant en harmonie avec ses voisins elfes et demi-elfes, l'Aglarond est l'ennemi du Thay depuis des siècles, en partie à cause du tempérament de son ancienne dirigeante, la Simbule. La nation est désormais sous la direction d'un Conseil des simbarques, qui a renoncé aux hostilités ouvertes avec le Thay. Avec la restauration de la Toile, l'évolution constante du paysage politique et les velléités d'indépendance des elfes au sein de la nation, on ignore quel sera le sort de l'Aglarond dans une génération, si ce n'est que son immense potentiel de changement ne peut que se réaliser.

Chessenta. En tant que conglomérat d'états-cités uniquement liés par une culture commune et une défense mutuelle, le Chessenta n'est pas une véritable nation. Chaque cité acclame ses propres héros, vénère ses propres champions gladiateurs et passe autant de temps à insulter les autres cités et à rivaliser avec elles qu'à pratiquer toute autre activité. La cité de Luthcheq est dominée par le culte d'une étrange divinité connue sous le nom d'Entropie, tandis qu'Erebos est dirigée par la dernière incarnation du dragon rouge qui répond au nom de Tchazzar l'Immortel. Heptios accueille la plus grande bibliothèque du Chessenta, un centre d'apprentissage où tous les nobles aspirent à envoyer leurs enfants. Cette cité provoque le dégoût des habitants d'Akanax, dont le mépris militant pour les « philosophes obèses » d'Heptios est de notoriété publique. Toreus accueille tous les visiteurs, même ceux originaires de pays suscitant la méfiance ou le mépris, et les monnaies étrangères permettent d'y acheter tout ou presque. La cité flottante d'Airspur continue de voler, son socle de terre n'ayant pas été affecté par la chute des autres cités flottantes quand la Fracture a pris fin.

Cormyr. Pour la plupart des gens du centre de Faerûn, le concept de royaume humain renvoie immanquablement au Cormyr. Puissant royaume soutenu par son armée loyale (les Dragons pourpres), un contingent de défenseurs et investigateurs magiques (les Magiciens de guerre) et divers nobles aussi riches qu'influents, le Cormyr récupère suite à la guerre contre la Sembie et le Néthéril — un conflit qui a beaucoup coûté au Cormyr, mais dont il est sorti debout, alors que le Néthéril n'y a pas survécu. La fierté que les Cormyréens tirent de cette victoire demeure très forte dans leur conscience collective, même si la reine Raedra a suspendu ses projets visant à annexer définitivement des villes situées au-delà des frontières traditionnelles du Cormyr.

Les Cormyréens sont, à juste titre, fiers de leur patrie et ils mettent beaucoup d'ardeur à la défendre et à l'honorer. Cela dit, le Royaume forestier ne manque pas de dangers, qu'il s'agisse de nobles traîtres et comploteurs, de monstres surgis de la forêt de Hullack ou des Rocterres, ou de quelque ancienne magie cachée. On peut trouver bien des qualificatifs au Cormyr, mais ennuyeux n'en fait pas partie.

Impiltur. Avec la montée des eaux de la mer des Étoiles déchues, l'Impiltur commence à recouvrer une partie de ses ressources et de son influence, ce qui conduit certains à murmurer qu'un roi perdu de la lignée ancestrale se lèvera pour effacer les malheurs du royaume et faire de nouveau de l'Impiltur la grande nation qu'elle fut autrefois.

L'Impultur est une nation humaine présentant des poches de nains et de halfelins au sein de sa population.

Les régions des Royaumes

De la même façon que « le Nord » décrit une région englobant un certain nombre de nations et de gouvernements, il existe plusieurs termes collectifs désignant d'autres régions de Faerûn. Tous ces noms ne sont pas utilisés de manière universelle et les opinions divergent quant aux territoires qu'ils recouvrent. Voici quelques regroupements régionaux reconnus à l'heure actuelle :

Les Terres gelées : la Damara, le Narfell, le Sossal et la Vaasie
Les Contrées du mitan : le Cormyr, les Vaux, la mer de Lune et la Sembie
Les Terres de l'intrigue : l'Amn, le Calimshan et le Thethyr, également connus sous le nom d'Empires des sables
Les Vieux empires : le Chessenta, la Mulhorande et l'Unther

Si une longue lignée royale siégeait autrefois sur son trône et régnait sur un royaume unifié, c'est désormais un Grand conseil qui s'assoit autour d'une table et lutte contre la présence de démons et de cultes démoniaques à l'intérieur des frontières.

Mer de Lune. Cela fait longtemps que les rivages de la mer de Lune accueillent des cités qui s'élèvent rapidement en comptant sur le commerce vigoureux et en attirant sous leurs bannières de puissants mercenaires, pour finalement s'étendre de manière déraisonnable et disparaître, parfois en s'écroulant lentement, et parfois en s'effondrant comme des pierres tombant du ciel.

À présent que le Néthéril et Myth Drannor se sont effondrés, ces deux grandes puissances ne peuvent plus exercer leur influence sur la mer de lune. Cela a permis à la cité de Montéloy de prendre son essor et d'envisager une expansion vers le sud, mais aussi à Mulmastre de développer de nouveau le culte de Baine. Phlan, Teshvague, Thentia et Voonlar (d'autres cités de la mer de Lune que des puissances cherchaient à dominer) œuvrent désormais à se forger une identité avant qu'un royaume expansionniste ou malveillant ne les avale toutes les unes après les autres.

Cette région abrite également les ruines de la Citadelle du corbeau et de Château-Zhentil, d'anciennes forteresses du Zhentarim, que le réseau noir envisage parfois de remettre en état.

Mulhorande. Depuis que les Élus des dieux ont commencé à apparaître au cours des dernières années, la Mulhorande est devenue une nation transformée. Ses divinités se sont manifestées pleinement sous les traits de certains de leurs descendants, et ont rapidement rallié les Muliens pour renverser les Imaskaris. Avec l'aide du puissant magicien Nezram, surnommé l'Arpenteur des Mondes, les Mulhorandis ont renversé les dirigeants de Haute Imaskar, qui se sont enfuis vers les plaines de Poussière pourpre ou ont trouvé refuge sur d'autres plans.

Quand le soulèvement a pris fin et que les Élus ont commencé à disparaître, les dieux de Mulhorande sont restés pour diriger leur peuple, en concentrant leur attention sur la défense de leur patrie restaurée afin d'empêcher la guerre opposant l'Unther au Thymanter de franchir leurs frontières. Pour la première fois depuis des siècles, les habitants de Mulhorande sont libres, et les dieux ont aboli depuis leur retour la pratique de l'esclavage chez les Muliens.

Port-Ponant. La lugubre cité de Port-Ponant n'a rien de romantique, mais une personne cherchant un emploi illicite, ou espérant engager quelqu'un dans la même optique, ne trouvera guère d'endroit mieux adapté dans tout Faerûn.

Certains Faerûniens considèrent Port-Ponant comme un symbole du destin qui attend des régions comme l'Amn ou la Sembie, où l'argent prime sur toute autre considération. Comme dans bien des endroits de ce genre, l'attitude morale d'un individu importe moins que son attitude vis-à-vis de la corruption. La proximité de la cité avec le Cormyr en fait un réservoir pour les ennemis de cette nation, et notamment les Couteaux de feu, une guilde de voleurs et d'assassins dont les autochtones prétendent qu'elle n'existe pas.

Rashéménie. Contrée froide et hostile au peuple robuste, la Rashéménie est une nation farouchement traditionaliste. Elle est dirigée par son Seigneur de fer, Mangan Uruk, qui parle au nom du pouvoir derrière le trône : les wychlaran, la société de sorcières masquées qui préside à la destinée de la Rashéménie. Ces sorcières possèdent un grand pouvoir lié à la terre et sa magie et la protègent contre les fées maléfiques et les esprits vengeurs. Un petit groupe de lanceurs de sorts masculins, qu'on appelle les Anciens, créent des objets magiques et tissent des rituels arcaniques pour les sorcières. Les sorcières rashémies vénèrent les Trois, un triumvirat de déesses qu'elles appellent Bhalla (la Mère de l'Antre), Khelliara (la Vierge de la Forêt) et l'Insidieuse. Au fil des siècles, les érudits des autres pays ont émis l'hypothèse que ces divinités pourraient être des aspects de Chaunteá, Mailikki et Mystra, respectivement.

Les guerriers de Rashéménie sont aussi féroces que stoïques, et ils sont réputés pour leur force, leur endurance et leur opiniâtreté au combat. La Rashéménie est une ennemie de longue date du Thay, et elle a souvent contrecarré les ambitions de cette nation qui désire régner sur tout Faerûn. Rien ne fait plus plaisir à un soldat rashémi qu'une chance d'abattre un Magicien rouge au combat.

Sembie. Après plusieurs années sous le joug du Néthéril, la Sembie est déjà en bonne voie pour redevenir la puissance économique qu'elle était avant sa conquête. Si les relations sont assez froides avec les Vaux et le Cormyr suite à la plus récente guerre, les marchands sembiens n'hésitent pas à mettre les précédents conflits sur le compte des Néthérisses, et rappellent à leurs anciens partenaires commerciaux les relations aussi anciennes que profitables qu'ils entretenaient auparavant. Pour prouver ses bonnes intentions, la Sembie a « autorisé » Valplume et Valmoisson à recouvrer leur indépendance, même si les investisseurs sembiens n'avaient acquis la majorité de Valplume depuis près de soixante-dix ans quand la guerre a pris fin.

Avant que le Néthéril ne fasse de la Sembie un état vassal, beaucoup de Sembiens n'ayant pas de famille à charge vivaient du métier de mercenaires ou d'aventuriers. Ces carrières sont encore plus populaires aujourd'hui parmi les vétérans de la guerre, mieux entraînés que leurs prédécesseurs. Quelques-uns des anciens soldats de Sembie les moins scrupuleux se sont tournés vers le brigandage, ce qui offre aux autres Sembiens des opportunités de travail en tant que gardes.

Terres de la Horde. Autrefois connue sous le nom de Désolations sans fin, cette région a été rebaptisée par les Faerûniens après que l'immense horde tuigane venue d'Orient a déferlé sur Faerûn il y a un peu plus d'un siècle. Une fois ces tribus vaincues, certains des farouches cavaliers qui survécurent au conflit se réunirent pour fonder la petite nation du Yaïmunnahar. D'autres restent attachés aux traditions ancestrales : ils maîtrisent le sabre et l'arc et galopent à travers les steppes sur leurs chevaux à courtes jambes. Des marchands téméraires continuent de parcourir la Voie dorée qui mène au Kara-Tur, mais ceux qui reviennent d'un tel périple sont moins nombreux que ceux qui l'ont entrepris.

Terres gelées. Les nations de Damarie, de Narfell, de Sossal et de Vaasie, que la plupart des Faerûniens connaissent sous le nom collectif de Terres gelées, s'étendent à proximité du Grand Glacier, dans les parages froids et secs du nord-est. Rares sont les étrangers à montrer un quelconque intérêt pour ce qui se passe ici, si ce n'est peut-être les contrées voisines, qui redoutent une résurgence des maux ancestraux de la région, même si elles n'ont pas suffisamment peur pour faire plus qu'envoyer un groupe d'aventuriers ou deux inspecter la région.

En Damarie, le roi usurpateur Yarin Froidmantel siège sur le trône de la dynastie des Dragonbane, tandis que son peuple se plaint de sa tyrannie et de la menace croissante des démons dans tout le pays. Au Narfell, de talentueux archers montés chassent, lancent des raids et revendiquent progressivement leur héritage de grande nation de mages qui pactisaient avec les diables. Les Chevaliers-Sorciers de Vaasie menacent de traverser les frontières de leur nation pour envahir la Damarie, la mer de Lune, ou même les deux, tandis que certains membres de l'ordre posent un regard suspicieux sur l'inquiétant silence de Château-Péril, préparant peut-être une nouvelle expédition vers ce site. La minuscule nation du Sossal commerce avec ses voisins, mais n'échange guère avec le reste du monde.

Thay. Disposant depuis des siècles de l'une des plus grandes concentrations de puissance magique de tout Faerûn, le Thay est dirigé par l'ancienne liche Szass Tam et le Conseil national des Zulkirs dans une magocratie impitoyable. Les volontés du Conseil sont appliquées par les tharchions et bureaucrates régionaux, laissant les Magiciens rouges au pouvoir se concentrer sur les études magiques et les questions arcaniques majeures.

Pendant longtemps, les mages vivants n'avaient aucun espoir d'atteindre une position significative au Thay : Szass Tam présentait la non-mort comme un moyen d'existence aux possibilités infinies et tenait à l'écart tous ceux qui n'étaient pas d'accord avec cette philosophie. Les batailles récentes contre le démon Eltab ont poussé Szass Tam à assouplir cette règle : les vivants ont désormais l'espoir de pouvoir progresser au sein des Magiciens rouges, même si cet espoir se limite à atteindre un statut élevé parmi ses serviteurs.

Thesk. Le Thesk présente de nombreux signes de la guerre séculaire qui l'a opposé à la horde tuigane, à travers la grande variété de traits de sa population actuelle, et notamment les demi-orcs qui descendent des mercenaires ayant combattu dans ce grand conflit.

Beaucoup de gens considèrent le Thesk comme la Porte de l'Orient, car c'est le terminus occidental de la Voie dorée, qui traverse les Terres de la Horde jusqu'à Kara-Tur. Leur royaume étant une sorte de carrefour entre Faerûn et l'Orient, rien d'étonnant à ce que les Theskiens n'aient pas d'a priori contre les étrangers et ne se montrent pas choqués par les bizarreries de langage et d'attitude des visiteurs. Les habitants du Thesk commercent volontiers avec tous les autres peuples, même avec les orcs et gobelins voisins qui acceptent de traiter pacifiquement avec eux. Ils ne sont pas stupides, cela dit, et ils ne montrent aucune patience envers les humanoïdes violents ou pilleurs.

Turmish. Situé sur la rive sud de la mer des Étoiles déchues, le Turmish est une nation de cités mercantiles dirigées par l'Assemblée des étoiles composée de représentants de chacune des cités dans une démocratie parlementaire. Après avoir beaucoup souffert de la dévastation que la région a connue il y a un siècle, le Turmish profite désormais d'un retour de fortune, la montée des eaux de la mer Intérieure ayant permis de rétablir une partie du commerce perdu lors du cataclysme. Le Turmish est le lieu de naissance de l'Enclave d'émeraude, qui revendique fièrement la renaissance de l'agriculture turmishane, l'arrêt des grandes pluies qui s'abattaient sur la région il y a quelques années et la restauration du dieu Lathandre.

Le Tymanther. Lors des dernières décennies, le pays des sangdragons revendiquait une partie de ce qui avait été la nation perdue d'Unther comme son territoire. Mais l'Unther a reparu à Faerûn il y a quelques années et n'a pas tardé à entrer en guerre contre le Tymanther. Depuis, le royaume a été réduit à de petits arpents de terre pour la plupart situés le long de la mer d'Alambre et du lac de Cendre. Les sangdragons qui se sont repliés dans ces

La monnaie dans les Royaumes

Pratiquement toutes les puissances majeures de Faerûn possèdent leur propre monnaie : des pièces frappées dans leurs frontières qui représentent aussi bien leur influence que leur richesse matérielle. La plupart des pièces de composition pure et de poids standard sont acceptées à leur valeur nominale dans l'ensemble du continent, même si tous les états-cités et toutes les nations ne prennent pas la peine de frapper chaque sorte de pièce.

Voici un résumé des monnaies les plus courantes et largement acceptées dans les Royaumes. Chaque groupe est organisé en ordre croissant de valeur : cuivre, argent, électrum, or et (le cas échéant) platine. La plupart des habitants de Faerûn désignent les pièces en utilisant le nom que leur donne le gouvernement qui les produit, quelle que soit leur origine, à l'exception de Château-Zhentil — pour quelque raison inconnue, toutes les pièces zhentes se voient attribuer des surnoms peu flatteurs.

Amn : fander, taran, centaure, danter, roldon
Cormyr : pouce, faucon, œil bleu, lion doré, tricorne
Sembie : sou d'acier (une pièce en fer), faucon, œil bleu, noble
Silverymoon : reflet, bouclier, épée, dragon, licorne
Waterdeep : plume, éclat, sambar, dragon, soleil
Château-Zhentil : croc (« crottin »), griffe/naal (« piqûre de puce »), tarenth (« coup de marteau »), gloire (« plainte du loup ») gloire de platine (« gemme métallique plate »)

Silverymoon frappe également deux pièces spéciales : la lune et l'éclipse de lune. La lune est une pièce en électrum d'un bleu électrique en forme de croissant de lune, d'une valeur de 2 licornes à Silverymoon et dans les villages voisins et 1 licorne partout ailleurs. L'éclipse de lune se compose d'une lune d'électrum sur laquelle est ajouté un morceau en argent sombre pour former une pièce ronde. Elle vaut 5 licornes dans la cité, mais seulement 2 licornes dans le reste du monde.

Waterdeep possède sa propre monnaie. Le taol est une pièce en laiton de forme carrée, d'une valeur de 2 dragons dans la cité, mais qui ne vaut pratiquement rien pour quiconque ne commerce pas avec Waterdeep. La plupart des marchands échangent leurs taols contre des pièces standards avant de partir en voyage. De la taille de la paume d'une main, la « lune portuaire » est un croissant de platine incrusté d'électrum, d'une valeur de 50 dragons dans la cité et de 30 dragons partout ailleurs. Elle doit son nom au fait qu'on s'en sert couramment pour acheter de grandes quantités de marchandise. Les taols et les lunes portuaires sont percés pour permettre à leur propriétaire d'attacher plusieurs pièces ensemble.

C'est la Porte de Baldur qui fixe les standards en ce qui concerne la frappe des barres de négoce (les lingots de métal, le plus souvent en argent, d'une taille et d'un poids convenus qui servent à remplacer les grosses piles de pièces ou de gemmes pour les transactions importantes). La barre de ce type la plus courante est une barre de 2,5 kg qui mesure 15 cm de long, 5 cm de large et 2,5 cm d'épaisseur et dont la valeur s'élève à 25 po.



régions n'ont rien perdu de leurs traditions militaires, et devant leur capacité à défendre ce petit territoire, il est peu probable que l'Unther tente quoi que ce soit dans un avenir plus ou moins proche — surtout que les Unthérites se sont montrés incapables de vaincre la grande bête qui garde le port de Djerad Kethendi et les eaux voisines de l'Alambre.

Certains sangdragons du Tymanther ont parcouru Faerûn et acquis une réputation de mercenaires aux compétences très recherchées.

Unther. Piégée dans un autre monde, la population de l'Unther a été assujettie par d'autres peuples. Mais parmi elle se dressa quelqu'un du nom de Gilgéam, qui lui rappela sa gloire passée. Sous le commandement de ce dieu réincarné, le peuple d'Unther s'assembla en une armée pour affronter ses maîtres. À la veille d'une grande bataille, la population de l'Unther fut miraculeusement renvoyée dans son monde d'origine, et Gilgéam ne tarda pas à mener son armée contre les sangdragons qui occupaient les terres ancestrales de son peuple. Les Unthérites ont reconquis la majeure partie de leur ancien territoire, tout en cherchant à éradiquer les « lézards impies » qu'ils tiennent pour responsables de leur oppression sur Abeir.

Gilgéam ne souhaite rien d'autre que rendre toute sa gloire passée à l'Unther. Cela exige la destruction totale du Tymanther, bien sûr, et une guerre avec la Mulhorande pour récupérer des terres perdues il y a longtemps, mais chaque Unthérite le sait : le Roi-Dieu est patient, car il est éternel.

Vaux. Les humains qui se sont installés dans les Vaux ne désirent rien d'autre que vivre à l'écart des problèmes des autres nations plus importantes. Ils tirent une grande fierté de leur cohabitation pacifique avec les elfes du Cormanthor et de leur capacité à vivre en autosuffisance et en autonomie même à l'époque où leur patrie servait de champ de bataille pour le Cormyr, le Néthéril, la Sembie et Myth Drannor dans les récents conflits. Valplume et Valmoisson ont repris leur indépendance depuis la fin de la guerre, et ont rejoint Valarchen, Valbataille, Valdague, Valprofond, Valherse, Valbrume, Valbalafre et Valombre dans le Conseil des Vaux. Hautval les a imités peu après.

Les Valois se méfient de tous ceux qui rechignent à se sacrifier pour le bien commun, mais ceux qui participent (aussi bien en travaillant qu'en défendant la région) sont acceptés comme des égaux et reçoivent leur part dans la redistribution des biens.

Le Kara-Tur

Loin à l'est, par-delà les contrées désolées des Terres de la Horde, s'étendent les empires de Shou Lung, du Kozakura, du Wa et les autres nations du vaste continent de Kara-Tur. Aux yeux des habitants de Faerûn, le Kara-Tur représente presque un autre monde, et les récits rapportés par les voyageurs ayant visité ces régions renforcent cette impression. Les dieux que vénèrent les humains de Faerûn y sont inconnus, de même que les peuples courants comme les orcs et les gnomes. D'autres dragons, qui ne sont ni chromatiques ni métalliques, habitent ces contrées et parcourent leurs cieux. Et leurs mages pratiquent des formes de magies que même les archimages de Faerûn trouvent mystérieuses.

Les légendes sur Kara-Tur parlent d'une abondance d'or et de jade, de riches épices, de soies et autres biens rares ou inconnus dans les contrées occidentales... mais elles parlent aussi d'hommes-esprits métamorphes, de géants cornus et de monstres cauchemardesques absents de Faerûn.

La Zakhara

Loin au sud de Faerûn, par-delà le Calimshan et même les jungles du Chult, s'étendent les Terres de la destinée. Entourée d'eaux regorgeant de pirates et de corsaires, la Zakhara est une contrée assez inhospitalière, mais où s'aventurent tout de même des voyageurs qui espèrent tirer profit de biens exotiques et d'étranges magies. Comme le Kara-Tur, la Zakhara paraît être un monde à part pour les Faerûniens. On la voit comme un vaste désert parsemé de cités étincelantes, telles des gemmes éparpillées. Des récits romantiques évoquent des brigands armés de cimeterres chevauchant des tapis volants et des génies liés au service d'humains. Les mages zakharans, qu'on appelle sha'irs, pratiquent leur magie avec l'aide de génies, et d'après ce que l'on dit, ils descendraient eux-mêmes de ces êtres élémentaires.

Par-delà la mer Inviolée

Loin à l'ouest, au-delà même d'Éternelle Rencontre, s'étendent des terres inconnues de l'autre côté de la mer Inviolée. De nombreux explorateurs sont partis visiter ces contrées, et certains sont même revenus avec des récits qui changent de génération en génération : des récits qui parlent de sites exotiques, d'archipels provoquant d'innombrables naufrages, de féroces guerriers vêtus de plumes et de vastes continents qui apparaissent soudain là où il n'y avait auparavant rien ou quelque chose de très différent.

Le temps dans les Royaumes

S'il existe différents moyens de tenir le compte des jours et du passage du temps au cours de l'année, pratiquement tous les habitants de Faerûn ont adopté le calendrier d'Harptos. Même les races et cultures qui n'apprécient pas cette méthode de décompte du temps connaissent son existence, ce qui veut dire qu'elle est reconnue dans quasiment toutes les races, langues et cultures.

Une année sur Toril se compose de 365 jours. Dans le calendrier d'Harptos, l'année est divisée en douze mois de trente jours, plus ou moins basés sur le cycle synodique de Séluné, la lune. Un mois se divise en trois décades, qu'on appelle également chevauchées. Cinq jours spéciaux, qui tombent entre les mois, complètent le calendrier de 365 jours. Une fois tous les quatre ans, le calendrier d'Harptos intègre la Rencontre des Boucliers comme « jour intercalaire » juste après le Plein été.

Les différents jours qui composent une décade n'ont pas de nom particulier. À la place, on les désigne en comptant depuis le début de la période (« premier jour », « deuxième jour », et ainsi de suite). Les jours du mois sont désignés par un nombre et le nom du mois. Par exemple, les sages pourraient noter qu'un événement s'est produit le « 2 Myrtul » ou le « 27 Uktar ». Les gens peuvent également faire référence à un jour précis par rapport à la date actuelle (« à deux décades d'aujourd'hui ») ou au jour spécial le plus proche (« trois jours après Herbeverte »).

Les jours spéciaux du calendrier

Chaque nation, chaque religion et chaque culture de Faerûn possèdent ses propres festivals et jours sains spécifiques, dont l'observance est gouvernée par les cycles du soleil, de la lune, des étoiles ou de quelque autre événement. En outre, le calendrier d'Harptos comprend cinq festivals annuels liés aux changements de saison et un festival quadriennal qui sont respectés dans pratiquement tous les pays, même si les détails des célébrations varient en fonction des traditions locales et des croyances populaires.

Le Plein hiver. Le premier jour férié de l'année porte généralement le nom de Plein hiver, même s'il en porte un autre chez certains peuples. Nobles et monarques des Contrées du mitan consacrent le Grand Festival de l'hiver à commémorer ou renouveler les alliances. Le petit peuple du Nord, de la mer de Lune et des autres contrées glacées fête le Jour de Pleinhiver comme le milieu de la saison froide, et s'il y a encore des temps durs à venir, certaines des pires journées sont derrière eux.

Herbeverte. Marquant traditionnellement le début du printemps, on célèbre Herbeverte en disposant des fleurs fraîchement coupées (cultivées dans des serres spéciales partout où le climat ne permet pas une floraison aussi tôt dans l'année) qu'on laisse en offrandes aux dieux ou qu'on répand dans les champs dans l'espoir d'une saison fertile et précoce.

Le Plein été. Le milieu de l'été est un jour qu'on passe à faire la noce, à festoyer, à se fiancer et à se prélasser sous le soleil clément. Les orages qui éclatent la nuit du Plein été sont considérés comme de mauvais présages et des gages d'infortune et on les interprète parfois comme un signe que les dieux désapprouvent les romances ou les mariages conclus lors des festivités saisonnières.

La Rencontre des boucliers. Principal jour de fête du calendrier d'Harptos, la Rencontre des boucliers a lieu une fois tous les quatre ans, juste après Plein été. C'est un jour propice à l'échange et à la conversation ouverte entre les dirigeants et leurs sujets, au renouvellement des pactes et des contrats et aux traités entre les peuples. De nombreux tournois et épreuves de valeur ont lieu à la Rencontre des boucliers, et la plupart des religions marquent ce jour férié en mettant en avant l'une de leurs doctrines fondamentales.

La prochaine Rencontre des boucliers aura lieu en 1492 CV.

Les Grandes Moissons. Journée de réjouissance et de gratitude, les Grandes Moissons marquent la moisson automnale. La plupart des humains profitent de l'occasion pour remercier Chauntéa pour sa générosité avant l'arrivée de l'hiver. Beaucoup de ceux qui vivent en prenant la route ou la mer partent juste après ce jour férié, avant que l'hiver n'arrive avec toute sa force et ne bloque les cols montagneux et les ports.

La fête de la Lune. Tandis que les nuits rallongent et que les vents hivernaux se rapprochent, la fête de la Lune est le jour où les gens commémorent leurs ancêtres et honorent les défunts. Pendant les festivités qui se déroulent en ce jour, les gens se réunissent pour partager des histoires et des légendes, ils offrent des prières pour les disparus et se préparent à l'arrivée du froid.

Le décompte des jours

La plupart des gens ne se préoccupent guère du passage du temps au-delà de notions telles que « le milieu de la matinée » ou « au crépuscule ». Si les gens prévoient de se réunir à un moment précis, ils se basent le plus souvent sur ce genre d'expressions.

Le concept d'heures et de minutes existe essentiellement là où les riches utilisent des horloges, mais les horloges mécaniques sont peu fiables dans l'ensemble et deux horloges indiquent rarement la même heure. Quand un temple local ou une structure civique dispose d'une horloge indiquant le passage des heures, les gens appellent les heures des « cloches », et disent par exemple : « je viendrai te voir dans sept cloches ».

Le calendrier d'Harptos

Mois	Nom	Nom courant
1	Martel	Cœur d'hiver
	Fête annuelle : Plein-hiver	
2	Alturiak	Griffe de l'hiver
3	Ches	Griffe du couchant
4	Tarsakh	Griffe des tempêtes
	Fête annuelle : Herbeverte	
5	Mirtul	Fonte
6	Kythorn	Temps des fleurs
7	Flammerige	Marée estivale
	Fête annuelle : Mi-été	
	Fête quadriennale : Rencontre-des-boucliers	
8	Élésias	Haut-Soleil
9	Éleinte	Flétrissure
	Fête annuelle : Grandes Moissons	
10	Marpenoth	Chute-des-Feuilles
11	Uktar	Pourrissement
	Fête annuelle : Fête de la lune	
12	Nuiteuse	Crépuscule

L'évolution des saisons

Les mondes d'Abeir et Toril se sont séparés en 1487 et 1488 CV. Dans certains endroits, ce changement fut accompagné de cataclysmes, tandis que dans d'autres il passa largement inaperçu. Les astronomes et navigateurs qui observaient les étoiles avec attention ne purent manquer de noter que certaines nuits, elles paraissaient suspendues dans les cieux. L'hiver de 1487-1788 fut plus long que d'habitude. On remarqua ensuite que les solstices et les équinoxes s'étaient quelque peu décalés, à partir de l'équinoxe de printemps qui coïncida avec l'Herbeverte de 1488 CV. Les saisons suivirent le mouvement, chacune commençant et se terminant plus tard.

Cette évolution des saisons a conduit certains sages ainsi que les prêtres de Chauntéa à envisager de modifier la date de certaines fête annuelles, mais la plupart des gens conseillent d'attendre, persuadés que les saisons retrouveront leur cycle d'origine dans les années à venir.

Une brève histoire

L'histoire connue de la côte des Épées s'étend sur plusieurs milliers d'années et remonte à l'époque brumeuse des races créatrices et de l'âge des premières nations des elfes et des nains. En comparaison, l'histoire de l'avènement et des hauts faits des humains et autres jeunes races est plutôt récente.

Les informations de la section suivante sont surtout connues des sages, dont certains ont vécu les derniers siècles de l'histoire de Faerûn. Le bas peuple du continent connaît peu les événements qui se sont produits à une époque lointaine ou dans un lieu éloigné et n'en a guère besoin. Mais les nouvelles voyagent, bien sûr, et même les gens qui vivent dans un village de la côte des Épées pourraient entendre parler de ce qui se passe dans des contrées lointaines.

Les Jours du Tonnerre

Il y a des dizaines de milliers d'années de cela, des empires fondés par les peuples reptiliens, amphibiens et aviens (connus en langue elfique sous le nom

d'*Iqua'Tel'Quessir*, les races créatrices) dominaient le monde. Ils érigèrent de vastes cités de pierre et de verre, taillèrent des chemins à travers les étendues sauvages, domptèrent les grands lézards, élaborèrent de puissantes magies, façonnèrent le monde autour d'eux et se firent la guerre. Ce furent les Jours du Tonnerre.

L'époque des races créatrices prit soudainement fin il y a trente mille ans. Peut-être leurs guerres connurent-elles une inévitable et terrible escalade, ou peut-être qu'elles y mêlèrent des forces interdites. Quoi qu'il en soit, le monde changea et leurs vastes empires disparurent. Tout ce qu'il en reste, ce sont des ruines et les tribus éparpillées des hommes-lézards, des brutaciens et des aarokocres, descendants barbares de ceux qui dirigèrent un jour le monde.

La Première Floraison

Des ruines des Jours du Tonnerre émergèrent les premières nations des Peuples Fiers (les elfes et les nains) dans la région.

Les elfes développèrent les nations d'Aryvandaar, d'Ardeep et d'Ilythiir. Ils fondèrent l'Illefarn le long de la côte des Épées, entre l'Échine du monde et le fleuve Delimbiyr, sa capitale Aelinthaldaar se dressant à l'ombre de ce qui est aujourd'hui le mont Waterdeep. Les elfes sylvestres et les elfes de la lune fondèrent le royaume d'Eaerlann dans la vallée du Delimbiyr et dans la Haute-Forêt, et des séparatistes originaires d'Aryvandaar fondèrent le Miyeritar dans les régions du Grand marais et de la forêt Brumeuse actuels.

Les clans nains s'unirent pour former la nation du Delzoun, d'après le nom de son forgeron-fondateur, et ils bâtirent des bastions à divers endroit depuis les monts de Glace jusqu'aux montagnes Néthères et la mer Étroite. Ils installèrent des forts et des colonies vers l'ouest jusqu'aux Escarpements et aux monts de l'Épée.

Les Peuples Fiers devaient régulièrement défendre leur territoire contre les hordes orques qui jaillissaient des montagnes de l'Échine du Monde et déferlaient vers le sud pour piller et détruire.

La Première Fracture

Des milliers d'années après l'avènement des grandes nations elfiques, des centaines de hauts mages elfiques s'unirent pour lancer un sort visant à créer une glorieuse patrie pour leur race. Ce sort fut un succès, mais il provoqua des remous temporels aussi bien dans le passé que dans l'avenir et la terre se fractura, changeant la face du monde. Le plus grand continent de ce nouveau monde porte aujourd'hui le nom de Faerûn. Bien loin de ses rivages occidentaux s'éleva l'île d'Éternelle Rencontre, considérée comme faisant partie de l'Arvandor, la patrie des dieux elfiques sur le plan de l'Arborée, et un pont entre les mondes.

Les guerres de la Couronne

Il y a treize mille ans, une guerre éclata entre les nations elfiques d'Aryvandaar et du Miyeritar, initiant une série de conflits connue sous le nom de guerres de la Couronne. S'étalant sur quelque trois mille ans, ces conflits culminèrent lors du Sombre Désastre, durant lequel de terribles tempêtes s'abattirent sur le Miyeritar et en firent une terre désolée en une seule saison, laissant derrière elles la région connue de nos jours sous le nom de Grand marais. On accuse les hauts mages de l'Aryvandaar de cette destruction, même si aucune preuve n'a jamais été avancée.

Les elfes noirs vindicatifs d'Ilythirr se tournèrent vers des puissances corrompues et démoniaques, et les déchaînèrent contre l'Aryvandaar. Au cours des siècles de destruction qui suivirent, les prêtres et hauts mages elfiques prièrent avec ferveur pour que Corellon Larethian et les dieux du panthéon elfique leur viennent en aide.

La chute des drows

Corellon intervint dans les guerres de la Couronne et maudit les elfes noirs de sorte qu'ils ne soient plus jamais à l'aise au soleil. Ayant désormais du mal à supporter la lumière du jour, les drows se retirèrent des contrées éclairées du Monde du Dessus et se réfugièrent en moins de deux mois dans l'Underdark. Ils abandonnèrent toute loyauté envers les dieux elfes qui les avaient trahis et bannis et se tournèrent vers Lolth, la Reine-Démon des araignées. Des guerres ne tardèrent pas à éclater entre les drows et les cités souterraines des nains.

L'Âge de l'humanité

Au cours des millénaires qui suivirent les guerres de la Couronne, les humains s'étendirent et colonisèrent Faerûn tandis que les nations elfes et naines stagnaient avant de connaître un lent et long déclin. Dans les profondeurs de l'Underdark, les drows se lançaient dans des guerres pour leur survie et la conquête de leur nouveau domaine.

L'Avènement et la chute du Nétheril

Il y a plus de cinq mille ans, un groupe de villages de pêcheurs humains sur les rivages de la mer Étroite s'unirent sous la direction du roi-shaman Néther, gagnant bientôt le nom d'empire du Nétheril. Les Néthérisses apprirent l'usage de la magie des elfes Eaerlanni et devinrent des magiciens de renom. Des siècles plus tard, ils découvrirent les textes arcaniques connus sous le nom de *Parchemins de Néther* dans les ruines de l'Aryvandaar et abandonnèrent les pratiques des Eaerlanni afin d'atteindre un pouvoir magique plus grand encore.

Le Nétheril finit par devenir une nation invincible riche de magie et de merveilles, qui domina la majeure partie du Nord pendant trois mille ans. C'est alors que Karsus, l'arcaniste néthérisse fou, tenta de détrôner la déesse de la magie. La déchirure que cela provoqua dans l'étoffe de la magie fit s'écraser les cités flottantes du Nétheril, détruisit toutes sortes de protections et d'enchantements et mit fin à ce majestueux empire.

Les grandes cités

Au cours des décennies et des siècles qui suivirent l'effondrement du Nétheril, de nombreuses cités de la côte des Épées et du Nord telles qu'Illusk et la Citadelle de Sundbarr accueillirent des réfugiés de l'empire déchu. De nouvelles colonies entièrement composées de survivants humains du Nétheril et de leurs descendants furent fondées à travers le Nord et les Contrées du mitan occidentales.

Il y a près de quinze siècles, les colons humains des Vaux et les elfes du Cormanthor forgèrent une alliance par un accord connu sous le nom de Pacte des Vaux. Pour commémorer cet événement, un monument baptisé la Pierre levée fut érigé et marqua l'adoption du calendrier des Vaux, en commençant par l'an 1 CV. Cette méthode de comptabilisation des années de l'histoire de Toril s'est répandue dans tout Faerûn et on la comprend partout (mais si elle n'est pas acceptée de manière universelle).

La cité de Neverwinter (qui portait le nom d'Eigersstor quand elle n'était qu'une petite colonie) fut fondée en 87 CV. Sur les berges de la Raurin, la petite communauté du Gué de Silverymoon naquit en 384 CV, et moins de deux siècles plus tard elle s'était changée en la cité de Silverymoon.

En 882 CV, un village et relais commercial sur la rive d'une profonde baie à l'ombre d'une grande montagne fut baptisé Fort de Nimoar, d'après le chef uthgardt qui revendiqua la région et la fortifia. Les capitaines marins en vinrent bientôt à surnommer l'endroit « Waterdeep » ou « Eauprofonde », un nom qui remplaça l'original en quelques générations seulement. En 1032 CV, Ahghairon, héritier des arts du Nétheril, sauva la cité d'elle-même en destituant Raurlor, le seigneur de guerre de Waterdeep qui cherchait à devenir empereur. Ahghairon déclara que c'est la sagesse et non la force des armes qui dirigerait désormais la cité et il créa les Seigneurs de Waterdeep.

D'autres nations et grands états-cités se développèrent le long de la côte des Épées, formant une chaîne le long de la route du Commerce depuis Illusk dans l'extrême nord jusqu'à la Porte de Baldur au sud, près de la frontière avec l'Amn. Comme leurs prédécesseurs elfes et nains, ils repoussèrent les attaques de sauvages humanoïdes, et notamment de hordes d'orcs venues de l'Échine du Monde. Waterdeep, guidée par ses mystérieux Seigneurs, devint une puissance montante, tandis que la vieille Illusk tombait aux mains des orcs pour des décennies, jusqu'à ce qu'elle soit finalement reprise et que la cité de Luskan soit bâtie sur ses ruines.

L'Époque actuelle

Les quatre siècles et demi qui se sont écoulés depuis l'avènement des Seigneurs de Waterdeep furent une époque tumultueuse pour la côte des Épées et le reste du monde. Pendant cette période, la civilisation lutta contre les forces sauvages du chaos et la vie tenta de persévérer contre les agents de la mort et du conflit, parfois dans des endroits où les dieux mêmes n'ont pas été à l'abri de la destruction.

Les cent cinquante dernières années ont composé l'une des périodes les plus cataclysmiques de l'histoire de Faerûn. À pas moins de trois occasions, Toril a été secoué jusqu'à son cœur par des forces qui ont à de multiples reprises réécrit les lois de la réalité.

Le Temps des Troubles

En 1358 CV, les dieux furent bannis de leur domaine d'outremonde et contraints de s'incarner sous forme humaine et d'errer sur la terre. En cherchant à recouvrer leur divinité, ils entrèrent en guerre les uns contre les autres. La magie devint imprévisible, et les prières des fidèles ne reçurent plus de réponse. Certains des dieux réduits à l'état de mortels furent tués, tandis qu'une poignée de mortels accédèrent à la divinité et assumèrent les fonctions des dieux défunts.

Le retour du Nétheril

En 1374 CV, l'Empire du Nétheril se révéla quand la cité flottante de Thultanthar, plus généralement connue sous le nom d'Ombre, revint d'une excursion de près de deux mille ans dans le Shadowfell et se remit à flotter au-dessus du désert de l'Anauroch. Les nobles de la cité, marqués par les ombres, se mirent presque immédiatement en quête de ruines et d'artefacts néthérisses et à préparer la restauration de leur empire autrefois glorieux.

La Magepeste

En 1385 CV, la divinité élevée Cyric, avec l'aide de Shar, assassina Mystra, la déesse de la magie, dans son domaine de Dweomerheart. Cet acte déchira l'étoffe de la magie dans le monde, déchaînant sa puissance brute lors d'une catastrophe baptisée Magepeste. Des milliers de pratiquants de l'Art sombrèrent dans la folie ou la mort, tandis que le visage de Faerûn était redessiné par des vagues et des voiles de flammes mystiques bleues. Des nations entières furent déplacées ou échangées avec des royaumes d'autres mondes, et des morceaux entiers de la terre furent arrachés et se mirent à flotter librement dans les airs.

La Seconde Fracture

Un siècle après la Magepeste, les contrées et les peuples de Faerûn avaient fini par s'habituer à l'état des choses... quand tout changea à nouveau.

Le premier signe de trouble se manifesta en 1482 CV quand Bhaal, le dieu du meurtre mort depuis longtemps, renaquit à la Porte de Baldur parmi le chaos et les effusions de sang, provoquant la mort de deux ducs de la cité et de nombreux citoyens. Le retour de Bhaal, qui cherchait apparemment à reprendre le domaine du meurtre à Cyric, conduisit certains sages et érudits à penser que les règles auxquelles toutes les divinités doivent se soumettre étaient en pleine mutation.

En 1484, d'étranges calamités se mirent à frapper tout Faerûn. Un tremblement de terre toucha Iriaebor. Un nuage de sauterelles s'abattit sur l'Amn. Des sécheresses frappèrent les contrées méridionales tandis que la mer reculait régulièrement à certains endroits. Au milieu de ce tumulte, des conflits éclatèrent dans de nombreuses régions du continent. Les orcs de Maintes-Flèches partirent en guerre contre les bastions nains du Nord et leurs alliés. La Sembie envahit les Vaux, et le Cormyr leva une armée pour venir à l'aide des Valois. Le Nétheril plaça des forces à la frontière cormyréenne et le Cormyr se retrouva engagé dans une guerre sur deux fronts.

C'est à cette même époque que des récits évoquant des individus touchés par les dieux et dotés d'étranges pouvoirs commencèrent à circuler. Certains de ces prétendus Élus étaient à l'origine des conflits qui déchiraient le continent. Certains semblaient menés par l'inspiration divine, tandis que d'autres paraissaient ne pas comprendre pourquoi ils avaient été choisis.

En 1485, à Icewind Dale, l'Élue d'Aurile fomenta une guerre contre Dix-Cités et fut vaincue. En Anauroch, constatant que les rangs néthérisses étaient clairsemés, le peuple longtemps assujetti des Bédins se rebella. Ayant vaincu ou assiégé les bastions nains du Nord, les orcs marchèrent sur Silverymoon. Au Cormyr et en Sembie, les Néthérisse et les Cormyréens luttaient pour le territoire, tandis que les Vaux devenaient une zone de guerre. Comme pour contrebalancer la sécheresse dans le sud, à l'automne 1485 la Grande Pluie se mit à tomber autour de la mer des Étoiles déchues et ne s'arrêta pas.

Tandis que les eaux montaient à l'est début 1486, le vent tourna en défaveur des orcs du Nord, et vers la fin de l'année leurs armées avaient été brisées et dispersées. Toujours la même année, les elfes de Myth Drannor vinrent à l'aide des Vaux et les aidèrent à repousser les forces sembiennes. Sur la côte des Épées, la Tour des Arcanes refit surface à Luskan en même temps que la Confrérie des Arcanes. À Waterdeep et Neverwinter, on entreprit de débarrasser ces cités de deux siècles de décombres et de négligence. Le Cormyr chassa les dernières forces sembiennes et néthérisses hors de ses frontières, retrouvant ainsi la maîtrise de son territoire, puis il rappela ses forces afin de se concentrer sur la reconstruction.

Fin 1486, la Grande Pluie finit par s'apaiser, mais cet événement ne mit pas fin au chaos. La mer des Étoiles déchues avait grandi et submergé d'immenses territoires.

Début 1487, des séismes et des éruptions volcaniques sévirent pendant des mois, comme si le monde entier était pris de convulsions. Des rumeurs parlèrent de la disparition de gouffres provoqués par la Magepeste, ainsi que de lieux connus soudain plus éloignés les uns des autres, comme si le monde avait discrètement ajouté des

kilomètres d'étendues sauvages à la distance les séparant. Une rumeur commença à se répandre à propos de lieux et de peuples dont on n'avait plus entendu parler depuis la Magepeste. Il devint évident que certains des effets de cette époque terrible avaient été inversés. Cette même année, des navires affirmant venir d'Éternelle Rencontre, du Lantan et de Nimbral (des nations qu'on pensait disparues ou détruites) entrèrent dans les ports de la côte des Épées et du Sud étincelant. Des histoires commencèrent à circuler sur les légendaires nefs célestes de l'Halruaa qui auraient été aperçues dans les cieux méridionaux. N'étant plus engagé au Cormyr, le Nétheril attaqua Myth Drannor en déplaçant la cité flottante d'Ombre juste au-dessus. Au cours de la lutte pour le contrôle du *mythal* de Myth Drannor et de la Toile elle-même, la capitale volante du Nétheril s'écrasa sur Myth Dranor, provoquant la destruction cataclysmique des deux nations.

Vers la fin de l'année, il y eut certaines nuits où les cieux parurent figés. Dans la majeure partie de Faerûn, l'hiver de 1487-1488 fut le plus long de l'histoire connue. Les solstices et les équinoxes s'étaient quelque peu décalés. Les saisons leur emboîtèrent bientôt le pas, chacune commençant et se terminant plus tard que prévu. Les prières implorant la sagesse et la miséricorde des dieux semblaient rester sans réponse, si ce n'est la présence de leurs Élus.

Malgré la défaite des Maintes-Flèches dans le Nord, la Ligue des Marches d'Argent fut dissoute en 1488, lorsque les anciens alliés s'accusèrent mutuellement des revers de la guerre. La Sembie se divisa en états-cités distincts qui n'étaient plus alliés que sur le papier. Si quelques-unes de ses colonies avaient survécu, l'Empire du Nétheril n'existait plus. Le reste des forces néthérisses affronta les Bédins pour le contrôle de la Flèche du Souvenir, considérée comme une tombe des phaérimms, les ennemis ancestraux du Nétheril. La bataille réveilla ce qui s'avéra être une ruche de ces créatures, qui utilisèrent la vie et les capacités d'absorption de magie de la tour contre les terres en contrebas.

En 1489, la plupart des guerres déclarées pendant la Fracture avaient pris fin. D'autres conflits éclatèrent, et de puissantes menaces pesaient encore sur la terre, mais les divinités cessèrent d'interférer avec le monde à travers leurs Élus. Les dieux n'étaient plus silencieux mais discrets, et dans de nombreux endroits, de nouveaux clergés apparurent pour interpréter les signes désormais subtils des dieux.

Le monde d'aujourd'hui paraît rempli de nouveaux territoires et de nouvelles opportunités, où ceux qui l'osent peuvent laisser leur marque. Les étudiants en histoire et les quelques elfes et nains qui se rappellent le passé, que les humains à l'existence fugace considèrent comme lointain, perçoivent un monde très proche de ce qu'il était il y a un siècle. Pour la plupart des gens, les récits sauvages de gens ayant reçu la puissance des dieux, et de pays lointains revenus dans le monde ne sont que des contes à raconter au coin du feu. Les préoccupations quotidiennes et les dangers et opportunités à leur porte occupent toutes leurs pensées et la côte des Épées et le Nord ont plus que leur part des deux.

La magie dans les Royaumes

Depuis le tour de magie le plus simple à la plus puissante œuvre de Haute Magie, depuis les bénédictions de guérison miséricordieuse au rappel à la vie des puissants héros, la magie imprègne l'ensemble des Royaumes. Toute compréhension de la magie commence, et s'achève, par la compréhension de la Toile.

La Toile

La Toile est un élément essentiel de l'univers, dont la trame invisible traverse chaque chose. Certains lieux, objets et créatures possèdent de profonds liens intrinsèques avec la Toile et sont capables de prouesses extraordinaires qui leur viennent naturellement (la faculté de vol d'un tyrannœil, le regard hypnotique d'un vampire, le souffle d'un dragon, etc.). Les créatures possédant les talents et compétences adéquats peuvent également manipuler la Toile pour pratiquer la magie en lançant des sorts.

Il est normalement impossible de percevoir et de détecter la Toile, même par l'usage de sorts. *Détection de la magie* ne vous permet pas de percevoir la Toile, par exemple. La Toile n'est pas précisément magique, pas plus qu'un ensemble de fils ne constitue un vêtement : c'est le matériau brut à partir duquel la tapisserie de la magie peut se tisser.

Au sens métaphorique aussi bien qu'au sens littéral, Mystra est la Toile. Elle en est la gardienne et l'intendante, mais chacune des trois fois où la déesse de la magie est morte ou a été privée de sa nature divine (deux fois en tant que Mystra, et une fois en tant que sa prédécesseure, Mystryl), la magie a été pervertie ou a tout bonnement cessé de fonctionner. Avec la dernière mort de Mystra et l'arrivée de la Magespeste, la Toile a été considérée comme détruite, et ce terme a perdu tout son sens. Depuis la fin de la Fracture la plus récente, Mystra et la Toile ont toutes deux recouvré leurs rôles séculaires, et les sorts et objets magiques sont plus fiables qu'à l'époque où la Magepeste se déchaînait.

Pouvoirs surnaturels et psioniques

Les aptitudes magiques innées de certaines créatures, les pouvoirs surnaturels acquis d'individus tels que les moines et les aptitudes psioniques sont similaires, en ce sens que leurs utilisateurs ne manipulent pas la Toile de la même façon que les lanceurs de sorts ont l'habitude de le faire. L'état mental de l'utilisateur revêt une importance cruciale : les moines et certains psioniques s'entraînent longtemps et durement pour atteindre le bon état de conscience, tandis que les créatures dotées de pouvoirs surnaturels sont naturellement dotées de l'état d'esprit adéquat. Les liens qui unissent ces aptitudes à la Toile demeurent sujet à débat : de nombreux étudiants des arcanes pensent que l'utilisation de ce qu'on appelle l'art invisible est une forme de talent magique qu'on ne peut pas directement apprendre ou enseigner.

Les objets magiques

Si on peut donner la vie à un effet magique en manipulant les fils de la Toile, la création d'un objet magique attache de manière spécifique certains de ces fils ensemble, afin de produire l'effet désiré aussi longtemps que dure l'objet. La Toile procure une énergie disponible immédiatement pour les sorts et permet également à ceux qui maîtrisent cet art de stocker cette énergie à l'intérieur d'un objet jusqu'à ce que son utilisateur y fasse appel (sans que ce dernier ait besoin d'être un lanceur de sorts, bien sûr).

Dans certains cas, la magie d'un objet doit être liée à son utilisateur, ce qui représente un enchevêtrement des fils de la Toile entre l'objet et son propriétaire connu sous le nom d'harmonisation. Comme tout ce qui a trait à la magie, le nombre d'objets avec lesquels un individu peut être harmonisé est limité, mais les avantages d'une telle relation peuvent être considérables.

Les mythals

Les mythals comptent parmi les plus puissantes magies du monde de Toril. Ce sont des créations artificielles capables de lier et de façonner la Toile dans un endroit spécifique, parfois de manière si puissante que les règles de la magie ou même la réalité peuvent être infléchies ou réécrites.

Un *mythal* est un champ permanent de protections et d'effets magiques superposés lié à un site particulier. Dans son acceptation d'origine, ce terme désigne les travaux de Haute Magie qui protégeaient les anciennes cités elfiques. On l'a depuis étendu à toutes sortes de protections similaires, depuis les immenses cités flottantes du Nétheril déchu jusqu'aux défenses de Sylverymoon en passant par les créations magiques plus modestes (mais tout aussi efficaces) qui protègent les sites importants tels que Candlekeep. Même les protections et effets aux multiples couches qu'on trouve à Undermountain, sous Waterdeep, sont considérés par certains comme un *mythal*.

La plupart des *mythals* sont de nature défensive et ont été conçus pour limiter les types de magie qu'on peut employer dans la région qu'ils gouvernent, les restrictions les plus courantes concernant la magie de téléportation et d'invocation. Le *mythal* d'Evereska influence le climat de la région et protège ses habitants contre la maladie, tandis que le *mythal* du royaume sous-marin du Myth Nantar rend ses eaux respirables et plus confortables pour les créatures qui ne sont pas adaptées à la vie aquatique.

Par bien des aspects, un *mythal* est moins un sort ou un effet magique qu'une création vivante de la magie, capable de croître ou de s'affaiblir, d'absorber des dégâts et même de mourir. Les *mythals* peuvent parfois se soigner seuls, comme l'a fait celui de Silverymoon en fleurissant sur le Pont-de-Lune suite au récent retour de Mystra. Un ou plusieurs êtres sont en phase avec les effets de chaque *mythal* actif, ce qui leur permet d'ignorer les restrictions concernant l'incantation des sorts, d'orienter les effets dirigeables du *mythal* et d'enseigner à autrui comment accéder à ses secrets.

Hormis dans les cités comme Silverymoon et Evereska, les aventuriers rencontreront le plus souvent des *mythals* endommagés ou défaillants dans les sites en ruine où la magie avait autrefois une grande influence. Si un sort d'*identification* permet de révéler les effets les plus simples d'un *mythal*, on ne peut découvrir les restrictions actives concernant l'incantation des sorts qu'en tentant de lancer (sans succès) un sort interdit. Un puissant lanceur de sorts pourrait apprendre à utiliser ou réparer un *mythal* sans aide, mais ces prouesses sont légendaires, et même les mages les plus célèbres ne s'y essaient que rarement. Toute cité elfique dont le nom comprend le mot Myth (Myth Drannor, Myth Glaurach, Myth Nantar, entre autres) est ou a été protégée par un *mythal*. Les ruines de ces sites présentent immanquablement des effets imprévisibles liés à leurs *mythals* endommagés ou détruits.

La magie qui affecte la Toile

Certains sorts permettent à leur lanceur de percevoir ou de manipuler les effets de la Toile de différentes façons. La Toile elle-même présente des irrégularités qui affectent les sorts.

Détection de la magie. Détection de la magie révèle les fils de la Toile qui ont été entremêlés lors d'une incantation, ou les « nœuds » de la Toile dans un objet magique. Un objet magique paraît enchevêtré dans les fils bleu argenté de la Toile, et la façon dont les fils sont disposés indique le type de magie utilisé (nécromancie, abjuration, etc.) De même, les sorts actifs et les zones imprégnées de magie sont recouverts d'un réseau argenté de fils, qui peuvent se tordre et se renouer selon la magie utilisée.

Dissipation de la magie. Dissipation de la magie déconstruit et met prématurément fin à la magie, en détricotant la structure de Toile mise en place.

Antimagie. Les effets d'antimagie peuvent dissiper les sorts existants et défaire toute magie tissée à partir de la Toile. Les effets permanents, comme ceux des objets magiques, sont le plus souvent réprimés par l'antimagie : si l'effet se trouve à l'intérieur d'une zone d'antimagie, la construction de Toile se défait, mais les fils reprennent leur place d'origine une fois que la magie sort de la zone.

Magie morte. Dans les rares zones de magie morte, la Toile est absente. Non seulement les sorts et objets magiques cessent de fonctionner, mais même les aptitudes surnaturelles des créatures naturellement liées à la Toile peuvent connaître le même destin quand le nœud de la Toile sur lequel elles reposent se défait.

Magie sauvage. Dans les zones de magie sauvage, la Toile est « enchevêtrée » et forme spontanément ses propres structures artificielles et la magie qui en découle. Elle a également tendance à distordre les structures de la Toile générées par l'incantation des sorts, provoquant ainsi des résultats inattendus.

La religion dans les Royaumes

Si les magiciens accomplissent des merveilles par leur art et les aventuriers prennent leur propre destin en main, c'est souvent vers les dieux que les petites gens des Forgotten Realms se tournent en cas de nécessité. Les dieux jouent un rôle dans la vie de tout un chacun, depuis le seigneur le plus puissant jusqu'au gamin des rues le plus insignifiant.

Les diverses races de Toril vénèrent des panthéons qui restent sensiblement identiques d'une région à l'autre, chaque culture et société mettant l'accent sur certaines divinités au détriment des autres. S'il existe des exceptions (les dieux de la Mulhorande, par exemple) tous les dieux sont adorés dans l'ensemble de Faerûn.

Les différentes formes de culte

Un individu moyen vénère différents dieux selon la situation. La plupart des professions ont une divinité tutélaire : les fermiers font des offrandes à Chauntéa pour la prospérité de leurs cultures, les scribes aiguisent leur plume par une prière à Dénéïr, tandis que les marchands pieux pensent à mettre des pièces de côté pour Waukyne à la fin de leur journée de travail. La plupart des gens vénèrent une divinité associée à leur occupation, leur famille ou leur demeure, tandis que d'autres se sentent proches d'une divinité spécifique pour toutes sortes de raisons. Les gens portent souvent sur eux un petit emblème de leur divinité favorite : un pendentif ou une broche à l'image du symbole de leur dieu, ou quelque autre relique personnelle.

En outre, les gens vénèrent régulièrement les dieux en fonction de leurs besoins ou des circonstances : un fermier dont la divinité de prédilection est Chauntéa pourrait implorer Amaunator de lui accorder des journées ensoleillées, et un noble waterdhavien qui vénèrent habituellement Dénéïr pourra remercie Sunie si le bal des débutants de son fils s'est bien déroulé. Mêmes les prêtres d'un dieu particulier reconnaissent le rôle que jouent les autres divinités dans le monde en général et dans leur existence en particulier.

En règle générale, les fidèles voient leur relation avec les dieux comme pratique et réciproque : ils prient et font des offrandes car c'est ainsi qu'on invoque les bénédictions des dieux et qu'on détourne leur colère. Le plus souvent, ils pratiquent ces prières et autres actes de dévotion de manière discrète dans le sanctuaire de leur maisonnée ou de leur communauté, ou parfois dans un temple consacré à la divinité choisie, quand ils ressentent le besoin d'aller « frapper à la porte d'un dieu » pour attirer son attention.

La pratique religieuse prend souvent la forme d'actes de vénération : les fidèles offrent des remerciements pour les faveurs manifestées, implorent de futures bénédictions et louent les interventions de la divinité, petites ou grandes. Étant donné que la plupart des gens de Faerûn ne souhaitent pas s'attirer l'ire des dieux cruels ou sauvages, implorer leur clémence fait également partie de la pratique religieuse. Un chasseur ou un fermier pourraient faire des offrandes à Malar dans l'espoir de tenir les prédateurs à l'écart, et un marin pourrait adresser une prière à Umberlie afin qu'elle retienne sa fureur le temps d'un voyage.

Nouveaux dieux et dieux étrangers

Le panthéon faerûnien n'est pas le seul connu sur Toril. Les races non humaines honorent leurs propres dieux, par exemple, et on sait que les habitants des contrées lointaines vénèrent des dieux complètement différents. À l'occasion, des étrangers importent le culte de ces dieux en Faerûn. En outre, il peut arriver en de rares occasions qu'un nouveau dieu apparaisse, peut-être un mortel élevé au rang de divinité, ou bien un dieu dont l'arrivée a été annoncée par des prophètes et les dirigeants de nouvelles religions. Dans les régions cosmopolites comme Waterdeep et le Calimshan, de petits sanctuaires et temples dédiés à des dieux étranges font parfois leur apparition.

Le culte naissant d'une nouvelle divinité constitue rarement un problème pour les autres dieux du panthéon faerûnien et pour les gens qui vénèrent ces divinités, hormis lorsque les centres d'intérêt du nouveau venu entrent directement en compétition avec une divinité établie. Différentes méthodes permettent de résoudre de tels conflits, depuis les duels rituels amicaux destinés à mettre l'accent sur la gloire d'un dieu au détriment d'un autre, aux sanglantes croisades religieuses.

Au fil des générations, un nouveau dieu pourrait devenir un membre à part entière du panthéon. De fait, certains érudits affirment que Faerûn possède de nombreux dieux « immigrants », qui ont rejoint les rangs du panthéon il y a si longtemps que leurs origines étrangères se sont perdues dans l'antiquité.

Les dieux morts et ressuscités

À de nombreuses reprises, le tocsin a sonné pour certaines divinités des Royaumes. Des dieux furent abattus pendant le Temps des Troubles, quand la Magepeste sema la destruction et plus récemment lors de la chute du Nétheril. Certaines divinités ont été tuées par des mortels armés d'objets magiques d'une puissance inimaginable.

Quand un dieu se retire d'un panthéon, la magie divine ne s'écoule plus vers les fidèles et les miracles et augures associés à ce dieu cessent, les prêtres de cette divinité perdent la foi et les sites sacrés sont abandonnés ou revendiqués par d'autres religions. Pour les fidèles de la divinité, peu importe que le dieu soit réellement mort ou seulement endormi : en ce qui les concerne, les conséquences sont les mêmes dans les deux cas. Pourtant, comme l'ont démontré les événements récents, un dieu disparu pourrait bien ne pas le rester éternellement. De nombreux dieux que l'on disait morts ont reparu et rassemblé un nouveau corps de fidèles. De fait, les légendes associées à certains dieux parlent d'un cycle de mort et de résurrection.

Comme le Sage de Valombre l'a fait un jour remarquer : « Si les dieux peuvent octroyer le pouvoir de faire revenir les mortels d'entre les morts, pourquoi devrions-nous croire qu'eux-mêmes sont condamnés à gésir à jamais ? »

L'au-delà

La plupart des humains pensent que les âmes des défunts sont emportées jusqu'au plan de Fugue, où ils déambulent dans la grande Cité du jugement, ignorant souvent qu'ils sont morts. Les serviteurs des dieux viennent collecter ces âmes et, si elles en sont dignes, les conduire jusqu'à l'au-delà espéré dans le domaine de leur divinité. À l'occasion, les fidèles sont renvoyés pour renaître dans le monde afin de terminer une œuvre laissée inachevée.

Les âmes qui ne sont pas réclamées par les serviteurs des dieux sont jugées par Kelemvor, qui décide du destin de chacun. Certaines sont chargées de guider les autres âmes, tandis que d'autres sont transformées en larves grouillantes et jetées dans la poussière. Les véritables impies et incroyants sont scellés dans le Mur des Impies, la grande barrière qui ceint la Cité des morts, où leurs âmes se dissolvent lentement et rejoignent peu à peu la matière même du Mur.

Les institutions religieuses

Tous les prêtres d'un dieu n'appartiennent pas forcément à la classe des clercs. En fait, les dieux n'accordent que rarement leur pouvoir à des clercs et autres lanceurs de sorts divins (voir « La magie divine », plus bas). Le travail d'un prêtre consiste à servir sa divinité et les fidèles de cette dernière, une tâche qui n'exige pas forcément de recourir à la magie.

Le genre de personnes que le clergé d'une divinité peut attirer dépend des préceptes de ce dieu : les roublards rusés qui vénèrent Mask n'ont guère en commun avec les justiciers droits de Tyr, et les fidèles jouisseurs de Lliira sont encore différents.

Les temples et les sanctuaires

Les institutions religieuses élémentaires de Faerûn sont les temples et les sanctuaires. Qu'il s'agisse d'un petit bâtiment isolé ou d'un complexe rassemblant de nombreuses structures et arpents de terre, chaque temple fonctionne selon les traditions de sa foi, même si les personnages puissants et charismatiques qui s'élèvent dans la hiérarchie du temple pourraient insuffler ou inspirer des changements dans ces traditions.

Les temples faerûniens ne proposent pas de services réguliers. Les cérémonies de groupe n'ont lieu que lors de festivités particulières, et les prêtres se rendent également dans les communautés afin de procéder à des rites tels que les mariages et les funérailles. Les temples sont des lieux où les fidèles vont passer du temps seuls ou en famille dans un espace consacré à leur divinité ou chercher l'aide des prêtres pour une raison ou une autre.

Les petits sanctuaires et les chapelles privées, qui se distinguent des temples véritables, sont courants dans tout Faerûn, en particulier dans les régions dépourvues de temple. En règle générale, les sanctuaires n'ont aucun personnel et sont entretenus par les locaux et les visiteurs qui viennent y prier. Un sanctuaire peut être aussi modeste qu'un puits au bord d'une route, où les marchands itinérants peuvent laisser tomber une pièce afin de s'attirer les faveurs de Waukyne, ou aussi imposant qu'une statue

Le panthéon faerûnien

Divinité	Alignement	Domaines	Symbole
Akadi, déesse de l'air	N	Tempête	Un nuage
Amaunator, dieu du soleil	LN	Vie, Lumière	Un soleil doré
Asmodée, dieu du vice	LM	Savoir, Ruse	Trois triangles inversés formant un grand triangle
Aurile, déesse de l'hiver	NM	Nature, Tempête	Un flocon de neige à six pointes
Azouth, dieu des magiciens	LN	Arcanes, Savoir	Une main gauche pointant vers le ciel et entourée de flammes
Baine, dieu de la tyrannie	LM	Guerre	Une main noire levée, le pouce et les doigts joints
Beshaba, déesse de l'infortune	CM	Ruse	Des andouillers noirs
Bhaal, dieu du meurtre	NM	Mort	Un crâne entouré de gouttes de sang
La Cavalière Rouge, déesse de la stratégie	LN	Guerre	Un cavalier d'échecs avec des étoiles à la place des yeux
Chauntéa, déesse de l'agriculture	NB	Vie	Une gerbe de blé ou une rose épanouie devant des céréales
Cyric, dieu des mensonges	CM	Ruse	Un crâne sans mâchoire devant un soleil noir ou violet
Dénéïr, dieu de l'écriture	NB	Arcanes, Savoir	Une chandelle allumée au-dessus d'un œil ouvert
Eldath, déesse de la paix	NB	Vie, Nature	Une cascade tombant dans un bassin calme
Gond, dieu de l'artisanat	N	Connaissance	Un rouage à quatre rayons
Grumbar, dieu de la terre	N	Connaissance	Une montagne
Gwaeron Bourrasque, dieu du pistage	NB	Savoir, Nature	Une empreinte de patte marquée d'une étoile à cinq branches en son centre
Heaume, dieu de la vigilance	LN	Vie, Lumière	Un œil ouvert sur un gantelet gauche levé
Hoar, dieu de la vengeance et des représailles	LN	Guerre	Une pièce frappée d'une tête bicéphale
Ilmater, dieu de l'endurance	LB	Vie	Des mains attachées aux poignets par une cordelette rouge
Istishia, dieu de l'eau	N	Tempête	Une vague
Jergal, scribe des morts	LN	Savoir, Mort	Un crâne mordant un parchemin
Kélemvor, dieu des morts	LN	Mort	Un bras squelettique levé tenant une balance aux plateaux équilibrés
Kossuth, dieu du feu	N	Lumière	Une flamme
Lathandre, dieu de l'aube et du renouveau	NB	Vie, Lumière	Une route serpentant vers un soleil levant
Leïra, déesse de l'illusion	CN	Ruse	Un triangle pointant vers le bas et contenant un tourbillon de brume
Lliira, déesse de la joie	CB	Vie	Un triangle formé par trois étoiles à six branches
Loviatar, déesse de la douleur	LM	Mort	Un fléau à neuf têtes
Mailikki, déesse des forêts	NB	Nature, Tempête	Une tête de licorne
Malar, dieu de la chasse	CM	Nature, Tempête	Une patte griffue
Mask, dieu des voleurs	CN	Ruse	Un masque noir
Milil, dieu du chant et de la poésie	NB	Lumière	Harpe à cinq cordes faite de feuillage
Myrkul, dieu de la mort	NM	Mort	Un crâne humain blanc
Mystra, déesse de la magie	NB	Arcanes, Savoir	Sept étoiles en cercle, neuf étoiles entourant une brume rouge, ou une seule étoile
Oghma, dieu du savoir	N	Connaissance	Un parchemin vierge
Savras, dieu de la divination et de la destinée	LN	Arcanes, Savoir	Une boule de cristal contenant de nombreux yeux différents
Séluné, déesse de la lune	CB	Savoir, Vie	Deux yeux entourés de sept étoiles
Shar, déesse des ténèbres et de la perte	NM	Mort, Ruse	Un disque noir entouré d'une bordure pourpre
Silvanus, dieu de la nature sauvage	N	Nature, Tempête	Une feuille de chêne
Sunie, déesse de l'amour et de la beauté	CB	Vie, Lumière	Le visage d'une jolie femme rousse
Talona, déesse du poison et de la maladie	CM	Mort	Trois larmes dans un triangle
Talos, dieu des tempêtes	CM	Tempête	Trois éclairs partant du même point
Tempus, dieu de la guerre	N	Guerre	Une épée embrasée, pointe vers le haut
Torm, dieu du courage et du dévouement	LB	Guerre	Un gantelet blanc levé
Tymora, déesse de la bonne fortune	CB	Ruse	Une pièce de monnaie côté face
Tyr, dieu de la justice	LB	Guerre	Une balance équilibrée posée sur un marteau de guerre
Umberlie, déesse de la mer	CM	Tempête	Deux vagues roulant dans des directions opposées
Valkur, dieu nordique des marins	CB	Tempête, Guerre	Un nuage et trois éclairs
Waukyne, déesse du commerce	N	Savoir, Ruse	Pièce de monnaie frappée du profil droit de Waukyne

Le panthéon nain

Divinité	Alignement	Domaines	Symbole
Abbathor, dieu de la cupidité	NM	Ruse	Une dague sertie de joyaux, pointe vers le bas
Berronar Purargent, déesse de l'âtre et du foyer	LB	Vie, Lumière	Des anneaux d'argent entrelacés
Clangeddin Barbedargent, dieu de la guerre	LB	Guerre	Des haches de batailles en argent croisées
Duerra des Abîmes, déesse duergar de la conquête et des psoniques	LM	Arcanes, Guerre	Un crâne de flagelleur mental
Dugmaren Brilletoge, dieu de la découverte	CB	Connaissance	Un livre ouvert
Dumathoin, dieu des secrets enfouis	N	Mort, Savoir	La silhouette d'une montagne avec une gemme en son centre
Gorm Gulthyn, dieu de la vigilance	LB	Guerre	Un demi-masque en bronze
Haela Brillehache, déesse de la chance au combat	CB	Guerre	Des flammes s'enroulant autour d'une épée pointant vers le ciel
Laduguer, dieu duergar de la magie et de l'esclavage	LM	Arcanes, Mort	Une flèche brisée
Marthammor Duin, dieu des vagabonds	NB	Nature, Ruse	Une masse dressée devant une grande botte
Moradin, dieu de la création	LB	Connaissance	Un marteau et une enclume
Sharindlar, déesse de la guérison	CB	Vie	Une aiguille enflammée
Vergadain, dieu de la chance et de la prospérité	N	Ruse	Une pièce en or frappée d'un visage de nain

d'Amaunator entourée de flambeaux dans un pavillon au centre d'un village.

Les prêtres itinérants recherchent et visitent souvent ces sites, qui font office de lieux de réunion pour les fidèles. Quand la nouvelle se répand qu'une prêtresse itinérante d'Eldath est arrivée en ville, les fidèles vont la rencontrer à la fontaine sacrée dédiée à la déesse à la limite de la ville.

Les membres d'une famille ou d'un commerce pourraient maintenir un sanctuaire ou une chapelle en l'honneur de leur divinité favorite, par exemple sous la forme d'un ensemble de carillons dédiés à Akadi et suspendus aux plus hautes branches d'un arbre dans leur jardin, ou un symbole en bois représentant la main d'Azouth en miniature accroché à un mur, à proximité d'un espace conçu pour pouvoir y allumer une bougie ou un bâton d'encens.

Communier avec les dieux

Si de nombreuses légendes font état d'une époque où les dieux prenaient forme physique et parcouraient la terre, cela ne se produit plus que très rarement. Dans l'ensemble, les dieux communiquent avec leurs fidèles par des signes et des augures, qu'apprécient ceux qui sont en mesure de les interpréter. Bien sûr, certains signes sont plus subtils (et par là même davantage sujets à interprétation) que d'autres.

Le moyen qu'emploient le plus couramment les fidèles et les prêtres pour communiquer avec leurs divinités sont la prière, le chant et la méditation. Il s'agit d'expériences éminemment personnelles, et la sagesse populaire incite à ce qu'elles le restent. Après tout, les « conseils » que peut donner un dieu pendant la prière du matin et qui permettent de passer une bonne journée ne sont valables que pour celui qui les reçoit. Laissez chaque fidèle communier à sa façon, comme le dit l'adage.

La magie divine constitue également un moyen de communier avec les dieux, qui peuvent s'en servir pour guider leurs fidèles. Les proclamations religieuses de ce genre sont souvent brèves et personnelles, et les édits qui concernent des questions plus larges souvent sujets à interprétation ou à débat.

La prêtrise

La prêtrise est une vocation comme une autre, et ceux qui la choisissent affinent souvent leurs compétences par un système d'apprentissage. Dans un petit temple, un novice ou un acolyte étudiera sans doute auprès du seul prêtre disponible. Les temples plus importants peuvent accueillir des groupes d'acolytes, chacun sous la tutelle d'un ou plusieurs mentors responsables de leur formation aux devoirs et aux aptitudes des prêtres.

Une fois que les acolytes ont terminé leur formation, ils sont souvent ordonnés lors d'un rituel au cours duquel le candidat reçoit officiellement les responsabilités de la prêtrise.

Conflits et persécution

Les valeurs éthiques et morales des divinités de Faerûn sont extrêmement diverses et elles traduisent toutes les visions que leurs fidèles mortels peuvent avoir du monde, depuis les agents du bien remplis de principe jusqu'aux vicieux adeptes du mal. La plupart des cultures et sociétés ne sont pas aussi cosmopolites que peut l'être la population de Faerûn dans son ensemble. En conséquence, la persécution religieuse (du point de vue de celui qui la subit) est pratiquée dans des régions où le culte de certaines divinités est mal considéré.

La plupart des gouvernements qui pratiquent la persécution se contentent d'interdire de fonder des temples, d'avoir un clergés et de célébrer des cérémonies organisées (d'un point de vue pratique, il est impossible d'empêcher des individus de vénérer en secret ou avec discrétion les divinités de leur choix). Par exemple, même si le culte de Talona (comme celui de bien des dieux mauvais) est prohibé à Waterdeep, cette interdiction ne couvre que la création d'un temple et la présence de ses prêtres dans la cité. Les familles ou citoyens individuels qui adorent Talona pourraient être considérés comme malavisés, mais ils ne s'exposent à aucune forme de sanction ou d'emprisonnement tant qu'ils respectent les lois de la cité.

Certaines régions poussent ce genre de persécutions un cran plus loin, et ce, pour diverses raisons. Un tyran pourrait rendre le culte de Torm illégal, de peur qu'il suscite la rébellion, et le maire normalement modéré d'une communauté bâtie autour d'un moulin à eau pourrait exiger

Le panthéon elfe

Divinité	Alignement	Domaines	Symbole
Aerdrie Faenya, déesse du ciel	CB	Tempête, Ruse	Une silhouette d'oiseau sur un nuage
Angharradh, triple déesse de la sagesse et de la protection	CB	Savoir, Vie	Trois cercles entrecroisés à l'intérieur d'un triangle
Corellon Larethian, dieu de l'art et de la magie	CB	Arcanes, Lumière	Un croissant de lune
Erevan Ilesere, dieu de la malice	CN	Ruse	Une étoile à huit pointes asymétriques
Fenmarel Mestarine, dieu des parias	CN	Ruse	Deux yeux elfiques au regard perçant
Hanali Celanil, déesse de l'amour et de la beauté	CB	Vie	Un cœur en or
Labelas Enoreth, dieu du temps, de l'histoire et de la philosophie	CB	Arcanes, Savoir	Un soleil couchant
Rillifane Rallathil, dieu de la nature	CB	Nature, Tempête	Un chêne
Sashelas des Profondeurs, dieu de la mer	CB	Nature, Tempête	Un dauphin
Sehanine Archelune, déesse de la divination, des rêves, du voyage et de la mort	CB	Connaissance	Une pleine lune sous un croissant de lune
Shevarash, dieu de la vengeance	CN	Guerre	Une flèche brisée au-dessus d'une larme
Solonor Thelandira, dieu de l'archerie	CB	Guerre	Une flèche en argent à l'empennage vert

Le panthéon drow

Divinité	Alignement	Domaines	Symbole
Eilistraée, déesse du chant et de la clarté lunaire	CB	Lumière, Nature	Une femelle drow armée d'une épée dansant en contre-jour devant la pleine lune
Kiaransalie, déesse de la nécromancie	CM	Arcanes	Une main de femelle drow portant de nombreux anneaux
Lolth, déesse des araignées	CM	Ruse	Une araignée
Selvetarm, dieu des guerriers	CM	Guerre	Une araignée sur une masse et une épée croisées
Vhaeraun, dieu des voleurs	CM	Ruse	Un masque noir aux yeux recouverts de lentilles en verre bleu

Le panthéon halfelin

Divinité	Alignement	Domaines	Symbole
Arvorien, dieu de la vigilance et de la guerre	LB	Guerre	Deux épées courtes croisées
Brandobaris, dieu du larcin et de l'aventure	N	Ruse	Une empreinte de pied de halfelin
Cyrrollalie, déesse de l'âtre et du foyer	LB	Vie	Une porte ouverte
Shiela Peryroyl, déesse de l'agriculture et du climat	N	Nature, Tempête	Une fleur
Urogalan, dieu de la terre et de la mort	LN	Mort, Savoir	La silhouette d'une tête de chien
Yondalla, déesse de la fertilité et de la protection	LB	Vie	Une corne d'abondance sur un bouclier

que les adorateurs de Silvanus aillent vivre ailleurs suite aux récents problèmes que les bûcherons ont eus avec les druides de la région.

La magie divine

Les dieux montrent leur affection envers les mortels d'une myriade de façons différentes. Quelques élus voient leur esprit et leur âme ouverts au pouvoir de la magie. Il n'existe aucune formule pour déterminer qui reçoit ou non cette inspiration divine, car les dieux gardent le silence sur leur méthode de sélection. Certains de ces élus cherchent à ignorer ou rejeter leur don, tandis que d'autres l'embrassent de tout leur cœur.

Certains parmi ceux qui démontrent un potentiel pour la magie divine développent et affinent leurs aptitudes dans un temple, une clairière sacrée ou quelque autre site spirituel, parfois en compagnie d'autres étudiants. D'autres pratiquants de la magie divine découvrent et nourrissent seuls leur pouvoir divin.

Les dieux de Faerûn

Les dieux qui composent le panthéon de Faerûn ressemblent beaucoup à la population de certaines des plus grandes cités des Royaumes : un mélange éclectique d'individus aux origines diverses. La composition du panthéon a évolué au fil des âges, suite aux changements survenus dans les Royaumes et leurs peuples (ou vice versa, selon quels érudits vous préférez croire). Les pages suivantes décrivent les membres les plus importants de ce panthéon.

Les divinités du panthéon faerûnien ne sont en aucun cas les seules puissances vénérées dans les Royaumes. Les races non humaines possèdent leurs propres panthéons (décrits dans le chapitre 3), et on peut trouver d'autres cultes et divinités locales disséminés à travers Faerûn.

Le panthéon gnome

Divinité	Alignement	Domaines	Symbole
Baervan Sauvagerrant, dieu des contrées boisées	NB	Nature, Tempête	La tête d'un raton-laveur
Baravar Sombretoge, dieu de l'illusion et de la supercherie	NB	Arcanes, Ruse	Une dague sur un manteau à capuche
Callarduran Doucemains, dieu de la mine et du travail de la pierre	N	Savoir, Nature	Une chevalière en or ornée d'une étoile à six branches
Flandal Peaudacier, dieu de la métallurgie	NB	Connaissance	Un marteau embrasé
Gaerdal Maindefer, dieu de la protection	LB	Guerre	Une bande de métal
Garl Brilledor, dieu de la ruse et des gemmes	LB	Ruse	Une pépite d'or
Nebelun, dieu de la chance et de l'invention	CB	Savoir, Ruse	Un soufflet et une queue de lézard
Segojan Hanteterre, dieu de la terre et des défunts	NB	Lumière	Une gemme luisante
Urdlen, dieu de la convoitise et du meurtre	CM	Mort, Guerre	Une taupe aux griffes blanches émergeant du sol

Le panthéon orc

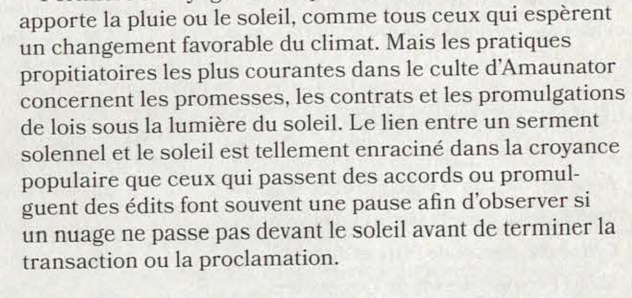
Divinité	Alignement	Domaines	Symbole
Bahgtru, dieu de la force	LM	Guerre	Un fémur brisé
Gruumsh, dieu de la guerre et de l'orage	CM	Tempête, Guerre	Un œil grand ouvert
Ilneval, dieu de la stratégie et des hordes	LM	Guerre	Épée ensanglantée à la verticale
Luthic, déesse-mère de la fertilité et de la guérison	LM	Vie, Nature	Rune orque signifiant « entrée d'une caverne »
Shargaas, dieu de la discrétion et de l'obscurité	NM	Ruse	Un croissant de lune rouge avec un crâne entre les pointes
Yurtrus, dieu de la mort et de la maladie	NM	Mort	Une main blanche, paume ouverte

Amaunator

Le Gardien du Soleil Éternel, la Lumière de la Loi, le Dieu Jaune

Le domaine d'Amaunator englobe à la fois le règne de la loi et la gloire du soleil. Ses prêtres participent à l'établissement des bureaucraties et du maintien de l'ordre dans les communautés. Ils font souvent office de témoins pour les contrats et les accords signés, frappant ces documents du sceau d'Amaunator en forme de soleil afin de certifier leur validité.

Les prêtres d'Amaunator enseignent que le dieu est mort et a ressuscité à plusieurs reprises. Comme le soleil, il peut passer dans le royaume des ténèbres, mais tôt ou tard son regard brillant tombera de nouveau sur le monde. On considère Amaunator comme une divinité austère et impitoyable, au comportement proche de celui de Silvanus, mais lui ne se préoccupe pas de l'équilibre de la vie : il s'attache à ce que les choses se déroulent dans le respect de l'ordre céleste, que les promesses soient tenues, et que le règne de la loi perdure.



Fermiers et voyageurs l'implorent dans l'espoir qu'il leur apporte la pluie ou le soleil, comme tous ceux qui espèrent un changement favorable du climat. Mais les pratiques propitiatoires les plus courantes dans le culte d'Amaunator concernent les promesses, les contrats et les promulgations de lois sous la lumière du soleil. Le lien entre un serment solennel et le soleil est tellement enraciné dans la croyance populaire que ceux qui passent des accords ou promulguent des édits font souvent une pause afin d'observer si un nuage ne passe pas devant le soleil avant de terminer la transaction ou la proclamation.

Asmodée

Le Seigneur des Neuf, le Fourchu, le Vieux Sabot Cornu

Le culte affiché d'Asmodée a commencé il y a plus ou moins cent ans quand de petites sectes ont commencé à se former autour de chefs charismatiques après la Magepeste. La catastrophe a conduit bien des gens à se demander pourquoi les dieux étaient en colère ou les avaient abandonnés. À ceux qui s'interrogeaient ainsi, les fidèles d'Asmodée fournirent des réponses et un dieu qui pardonnerait toutes leurs fautes. Malgré tous, lors des décennies suivantes, le culte d'Asmodée eut du mal à se faire accepter.

Dans les croyances des habitants du Nord (qui coïncident avec des nombreux récits des nains, des elfes et autres peuples), Asmodée est le Seigneur des Neuf, souverain de tous les diables des Neuf Enfers. Les gens savent que les diables sont des adeptes de la tentation au mental d'acier et à la langue d'argent, et que le prix de leurs faveurs peut être aussi élevé que l'âme même de leur interlocuteur. On dit que lorsqu'une âme attend sur le plan de Fugue qu'une divinité vienne la chercher pour la conduire vers un au-delà adéquat, les diables approchent cette âme et lui offrent l'occasion de goûter au pouvoir et aux plaisirs immortels. Tout ce qu'une âme doit faire, c'est s'avancer hors de la poussière et du remous de la foule, et mettre un pied sur le premier barreau de l'échelle infernale qui représente la hiérarchie des Neuf Enfers.

Les fidèles d'Asmodée reconnaissent que les diables offrent à leurs adorateurs une voie qui n'est pas à la portée de tous — tout comme se baigner dans la lumière de Lathandre ou manier pour l'éternité un marteau dans les mines de Moradin pourrait ne pas convenir à tout le monde. Ceux qui servent Asmodée de leur vivant espèrent être appelés hors des masses gémissantes du plan de Fugue après la mort. Ils espèrent avoir une chance de maîtriser leur destinée, avec toute l'éternité pour atteindre leurs objectifs.

À ceux qui ne montrent pas ce dévouement, les prêtres d'Asmodée offrent la perspective d'un sursis dans l'au-delà. Toutes les âmes attendent sur le plan de Fugue le bon plaisir d'une divinité, qui détermine où une âme passera le reste de l'éternité. Ceux qui ont mené leur existence en respectant l'essentiel des principes d'une divinité sont choisis les premiers. D'autres, ceux qui ont péché aux yeux de leur dieu favori ou qui n'ont suivi aucune éthique particulière, risquent d'attendre pendant des siècles avant que Kelemvor ne décide où ils doivent aller. Les gens qui redoutent un tel sort peuvent prier Asmodée, disent ses prêtres, et en retour un diable accordera un peu de réconfort à une âme en attente.

De nos jours, les sanctuaires d'Asmodée restent rares et les temples sont pratiquement inconnus, mais bien des gens ont pris l'habitude de demander à Asmodée d'absoudre leurs péchés. Après avoir transgressé d'une manière ou d'une autre les commandements d'un dieu, une personne peut implorer Asmodée de lui accorder un peu de répit durant la longue attente. Asmodée est connu pour accorder aux gens ce qu'ils désirent, et les gens prient pour accéder à tous les délices et les distractions dont ils rêvaient de leur vivant. Ceux qui ont gravement fauté demandent souvent à Asmodée de dissimuler leurs péchés aux dieux, et les prêtres disent qu'il le fera, mais qu'il y aura un prix à cela après la mort.

Aurile

La Vierge de Glace, la Dame de Givre, l'Aurore Glaciaire

Aurile, impitoyable déesse du froid et de l'hiver, est surtout vénérée dans les régions qui connaissent de longs hivers. Les gens implorent la miséricorde d'Aurile par des prières et des offrandes. Ses prêtres exhortent les autres à se préparer pour l'hiver, et à faire suffisamment de provisions pour pouvoir en offrir une partie à la déesse.

Rares sont ceux à apprécier Aurile, à l'exception de ceux qui vivent de l'hiver et ceux qui aiment vraiment cette saison. Ses rares prêtres sont souvent des gens qui, sans leur statut, seraient probablement des parias dans leurs communautés. Ils pratiquent le célibat et se tiennent à l'écart des autres quand ils ne sont pas officiellement en service.

Luskan possède un temple consacré à Aurile : le Palais d'Hiver aux tours blanches. C'est une structure dénuée de toit composée de piliers et d'arches sculptées dans une pierre blanche. Les rituels du culte d'Aurile paraissent souvent cruels aux étrangers. À Luskan, les visiteurs se rassemblent au temple pour observer les « parades humides », un rituel durant lequel des suppliants revêtent des habits couverts de glace. Ils progressent ensuite entre six piliers blancs connus sous le nom de Baisers d'Aurile, qui sont disséminés à travers la ville. Les fidèles se déplacent d'un pilier à l'autre en chantant des prières à la déesse. Lorsqu'il atteint un pilier, un suppliant doit l'escalader et « embrasser la dame », en posant ses lèvres sur une plaque en fer rouillé au sommet. Durant l'hiver, ces événements prennent l'aspect de courses à pied frénétiques, avec le risque supplémentaire d'engelures et de blessures dues aux chutes depuis les piliers glissants. Les participants à ces parades sont encouragés par des clients qui sortent des tavernes voisines pour parier sur la vitalité des différents concurrents. La croyance veut que ceux qui terminent la course rendent l'hiver plus doux et on leur demande rarement de payer leur nourriture et leur boisson jusqu'à la fin de l'hiver.

Azouth

Le Grand, le Seigneur des Sorts, le Père des Mages

Il n'y a guère que les mages pour rendre hommage à Azouth. À leurs yeux, il est l'incarnation ultime de tout ce qui leur est cher.

Mystra fait office de déesse de la magie, Oghma est le dieu de la connaissance, et Dénéïr et le dieu de l'écriture et du langage. Azouth s'empare de certains aspects de ces domaines généraux et les applique aux pratiques propres aux magiciens. Par exemple, tandis que Mystra est la divinité qui représente l'âme, l'art et les merveilles de la magie, Azouth est le dieu des longues heures d'apprentissage des magiciens, de la pratique exacte des gestes et des incantations, et des doigts gourds et tachés d'encre. Les magiciens



Symbole d'Amaunator



Symbole d'Asmodée



Symbole d'Aurile



Symbole d'Azouth

en appellent à Azouth quand ils rédigent des parchemins, qu'ils inscrivent des cercles magiques, qu'ils tentent de mémoriser des sorts, et même quand ils lancent des sorts. Pour implorer l'aide d'Azouth, les magiciens forment souvent en silence le symbole sacré de la divinité, en pointant l'index de leur main gauche vers le ciel. Pour bien des magiciens, ce geste est si courant dans leur vie qu'il devient une habitude inconsciente.

Les temples consacrés à Azouth sont peu nombreux, et les clercs de cette divinité extrêmement rares. Même en Halruaa où lam agie imprègne tout, il n'y a qu'une poignée de lieux sacrés dédiés à Azouth. Il arrive qu'une statue ou un sanctuaire lui soient consacrés dans un coin d'un temple dédié à Mystra ou à quelque autre divinité. Mais le plus souvent, un magicien aura un sanctuaire personnel chez lui. Dans ces sites, Azouth est représenté sous les traits d'un personnage barbu portant une capuche avec la main gauche levée, le doigt pointé vers le ciel. Parfois, il est simplement représenté par cette main. Dans tous les cas, ce doigt fait souvent office de bougeoir ou de point d'origine d'un sort de *lumière*.

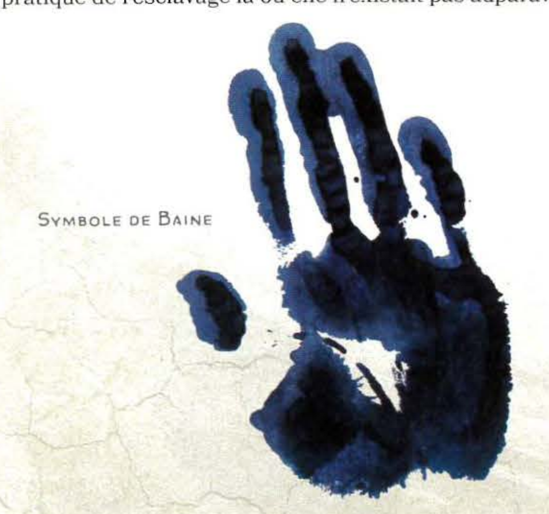
Baine

La Main Noire, le Seigneur des Ténèbres

Le credo de Baine est simple : les forts ont non seulement le droit, mais aussi le devoir de régner sur les faibles. Un tyran capable de s'emparer du pouvoir se doit de le faire, car cela profite non seulement au tyran lui-même, mais aussi à ceux qui dépendent de lui. Quand un dirigeant succombe à la décadence, la corruption ou la décrépitude, un dirigeant plus fort et plus adéquat se lève.

Baine est le méchant de nombreuses légendes. À travers l'histoire, ceux qui l'adorent ont commis de terribles exactions en son nom, mais la plupart des gens ne vénèrent pas Baine par malice. Il représente l'ambition et le contrôle, et les ambitieux qui n'exercent aucun contrôle prient Baine pour qu'il leur confère sa force. On dit que Baine apprécie ceux qui font preuve de courage et de motivation, et qu'il aide ceux qui cherchent à devenir des conquérants en se taillant des royaumes dans les étendues sauvages et en apportant l'ordre aux sauvages.

À bien des époques et dans bien des endroits de Faerûn, les fidèles de Baine ont été considérés comme des sauveurs suite à leurs efforts pour exterminer les pillards, renverser les dirigeants corrompus ou sauver les armées sur le point d'être défaites. Mais dans tout autant d'autres endroits, le culte de Baine a créé et soutenu des dictatures cruelles, favorisé des monopoles mercantiles, ou introduit la pratique de l'esclavage là où elle n'existait pas auparavant.



Symbole de Baine

Beshaba

La Pucelle de l'Infortune, Dame Destinée, Bess la Noire

Beshaba constitue le contrepoint de Tymora et on fait aussi souvent appel à elle dans la vie quotidienne qu'à sa « sœur » bienveillante. On la voit comme une déesse cruelle et capricieuse qu'il faut apaiser pour éviter d'attirer son attention et son intérêt de façon négative.

Une personne invoque le nom de Beshaba quand elle est frappée par la malchance — ce qui peut être aussi trivial que se cogner un orteil ou casser la roue d'un chariot, ou aussi catastrophique que glisser et tomber accidentellement d'une falaise. On invoque également le nom de la déesse pour détourner son attention quand on entreprend une action où la chance n'entre pas en jeu, mais la malchance si. Par exemple, quelqu'un qui lance des dés invoquera Tymora afin que le hasard tourne en sa faveur, mais quelqu'un sur le point de traverser un pont branlant demandera à Beshaba de faire que le pont soutienne son poids.

Les gens font le signe de Beshaba en repliant leurs pouces et en étendant les doigts de leurs deux mains (imitant ainsi les cornes de son symbole sacré) pour chasser la malchance. Le même geste fait à hauteur de tête représente un salut. Quand on les pointe vers quelqu'un, les « cornes » sont censées porter malchance à cette personne.

De nombreux druides vénèrent Beshaba en tant que membre du Premier Cercle. Ils attirent ses faveurs par des danses durant lesquelles ils arborent des andouillers calcinés et trempés dans le sang. Selon ces druides, son symbole sacré représente les cornes d'un cerf, car à la naissance du culte de Beshaba, les humains étaient de simples chasseurs-cueilleurs et on pensait qu'elle jetait l'infortune sur les chasseurs, qui pouvaient alors être éventrés par un cerf par exemple.

Même si la plupart des gens tremblent de peur à l'idée que Beshaba s'invite lors d'une manifestation (même en esprit), on l'invoque et on l'accueille de manière formelle à l'ouverture de presque tous les discours et toutes les cérémonies officielles telles que les mariages et les couronnements, les épreuves sportives ou martiales, et lors de cérémonies de baptême des enfants. Si on ne l'invite pas à ces événements, elle pourrait en prendre ombrage et semer le malheur chez les participants.

Les temples dédiés à Beshaba sont virtuellement inconnus. Il est cependant courant que les populations rurales fixent des andouillers sur un poteau érigé à l'endroit de quelque meurtre ou accident de la route. Dans les villes, où les andouillers sont difficiles à trouver et les meurtres et les accidents plus fréquents, la coutume consiste à dessiner les andouillers noirs de Beshaba au charbon sur un mur voisin et laisser le symbole en évidence jusqu'à ce qu'il soit balayé par les éléments. Quelle que soit leur forme, ces « sanctuaires » servent d'avertissements à ceux qui traversent ces lieux d'infortune.



Symbole de Beshaba

Il existe des sanctuaires plus formels consacrés à Beshaba dans les endroits où les gens espèrent fréquemment se prémunir contre le malheur. Il s'agit le plus souvent de pierres ou de poteaux peints en rouge sur lesquels sont fixés des andouillers calcinés, ou d'une plaque triangulaire rouge fixée à un mur et ornée d'andouillers. Dans les deux cas, on y trouve un bol en bronze où les fidèles peuvent laisser des pièces de monnaie ou brûler des offrandes. Les Magiciens rouges du Thay érigent souvent ce genre de sanctuaire à l'extérieur de leurs salles des rituels pour écarter les erreurs malencontreuses.

Peu de gens choisissent Beshaba comme protectrice. Les rares prêtres de la Pucelle de l'Infortune sont ceux qui ont été profondément affectés par de grandes infortunes et cherchent à prévenir autrui de l'injustice inhérente de la vie...— ou à infliger cette injustice aux autres.

Bhaal

Le Seigneur du Meurtre

Il est rare que les gens de Faerûn vénèrent ou respectent Bhaal, qu'ils considèrent comme une divinité maléfique et destructrice affamée de mort — et plus précisément de la mort de tout être conscient par des moyens illicites.

Certaines personnes offrent leurs prières à Bhaal quand elles ont l'intention de commettre un meurtre. Une personne pourrait avoir une bonne raison de recourir au meurtre, par exemple si elle n'est pas en mesure de redresser des torts par des moyens légaux. Mais les prières les plus couramment offertes à Bhaal proviennent de personnes qui cherchent à tuer quelqu'un par jalousie, cupidité ou rancœur. Il n'y a bien que les assassins ou les meurtriers compulsifs pour choisir Bhaal comme protecteur et les clercs qui vénèrent Bhaal appartiennent souvent aux deux catégories.

Des sectes meurtrières vouées à Bhaal sont apparues dans le passé, chacune dirigée par un charismatique prêtre autoproclamé de Bhaal, mais le culte organisé du Seigneur du Meurtre demeure très rare. De la même façon, on compte très peu de temples et de sanctuaires de Bhaal. Ceux qui érigent un sanctuaire à la gloire de Bhaal le font le plus souvent pour le remercier après un meurtre réussi. En règle générale, ces sanctuaires se composent d'un crâne ou d'une tête tranchée entourée de gouttes de sang (qui proviennent le plus souvent de la victime du meurtre).

La Cavalière Rouge

La Dame de la Stratégie, la Générale Cramoisie, la Grande Maîtresse de l'Échiquier

La Cavalière Rouge est la déesse de la préparation et de la stratégie. Ceux qui suivent son culte ont adopté le nom de Fraternité rouge. Ils pensent que les guerres se gagnent par la préparation, la stratégie et la tactique. Le culte de la

> **La Terremère**
>
> Les druides des îles Moonshae vénèrent la Terremère, qui incarne le pouvoir régénérant de la terre elle-même. Pour certains habitants du continent, la Terremère est un aspect ou une manifestation de Chauntéa, mais pour les ffolks, elle est simplement la Terremère, et elle le sera toujours. Les puits lunaires des îles sont ses sites sacrés et ses fenêtres sur le monde. Voir « Druide » dans le chapitre 4 pour de plus amples informations.

Cavalière Rouge regorge de doctrines à propos de la stratégie, comme par exemple : « Toute guerre est une suite de batailles. En perdre une ne veut pas dire qu'on a perdu la guerre. » « En temps de guerre, préparez la paix. En temps de paix, préparez la guerre. » « Cherchez des alliés parmi les ennemis de votre ennemi. »

Le culte de la Cavalière Rouge est apparu au sein d'un ordre monastique vénérant le héros Tempus au Tethyr peu après le Temps des Troubles. La Cavalière Rouge a depuis vu sa popularité croître grâce à ce que ses fidèles appellent le Grand Stratagème : pendant des décennies, ses prêtres se sont rendus sur le théâtre de conflits guerriers afin d'éduquer les généraux et les rois aux arts de la stratégie et de la tactique sur le champ de bataille. Nombre des dirigeants qu'ils ont contactés ont commencé par les rejeter, mais il devint vite évident que ceux qui acceptaient les conseils des fidèles de la Générale Cramoisie bénéficiaient d'un avantage indéniable. Les vainqueurs reconnaissants érigèrent des temples à la Dame de la Stratégie et sa religion se répandit peu à peu.

De nos jours, on trouve des fidèles de la Cavalière Rouge dans pratiquement tous les pays qui ont connu la guerre au cours du siècle passé. Ces fidèles sont rares au sein de la population civile, mais on en croise souvent chez les officiers supérieurs des armées, les instructeurs des académies militaires, les quartiers-maîtres et les auteurs d'ouvrages de stratégie. Tous les temples de la Cavalière Rouge comprennent un autel dédié à Tempus, ce qui fait qu'ils sont régulièrement fréquentés par les mercenaires et les soldats. Chaque temple est entouré par un vaste pavillon et une grande cour, que les compagnies de soldats et de mercenaires peuvent louer afin de s'entraîner. Ses prêtres pensent que les exercices militaires qui ont lieu dans la cour d'un temple sont une forme de propitiation que la Cavalière Rouge apprécie tout particulièrement.

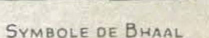
Chauntéa

La Grande Mère, la Déesse du Grain

Chauntéa est la déesse de l'agriculture : les semailles et les moissons, les plantations et les récoltes, l'élevage et la boucherie, la tonte et le tissage. Sous cet aspect, il s'agit d'une



Symbole de Bhaal





Symbole de la Cavalière Rouge

Symbole de Chauntéa

divinité rurale dont le culte pénètre rarement dans les cités, hormis chez les propriétaires de potagers. Mais Chauntéa est également la Grande Mère, une déesse du berceau, de l'âtre et du foyer. En tant que telle, elle est la bienvenue dans toutes les maisonnées au moment des repas et à la naissance des enfants, et les gens la remercient chaque fois qu'ils prennent plaisir à s'asseoir près du feu et se sentent aimés et en sécurité.

Le culte de Chauntéa repose sur la nourriture et la croissance. Ses enseignements regorgent d'aphorismes agricoles et de paraboles fermières. Cultiver et faucher, le grand cycle de la vie, constituent un thème courant de cette religion. La destruction sans but, ou la démolition sans reconstruction, lui sont odieuses.

Les temples de Chauntéa conservent un large éventail de savoirs sur les travaux de la ferme et l'agriculture. Ses prêtres travaillent en étroite collaboration avec les communautés des régions rurales, et ils sont prêts à retrousser leurs manches et plonger les mains dans la terre.

Cyric

Le Prince des Mensonges, le Soleil Noir

Le culte de Cyric découle directement du récit de son ascension à la divinité. Cyric était un mortel à l'époque du Temps des Troubles et il joua un rôle essentiel dans la résolution de cette période chaotique, mais c'était également un égoïste, un traître et un meurtrier. Après être devenu un dieu, Cyric a poursuivi ses diverses intrigues faites de duperie et de meurtre, la plus célèbre étant, selon la légende, que Cyric a assassiné Mystra et donc provoqué la Magepeste il y a un peu plus d'un siècle.

Ceux qui ne vénèrent pas Cyric le voient comme un dieu de la folie, du conflit et de la supercherie, même si ses prêtres considèrent ces affirmations comme une hérésie. Leur Prince des Mensonges n'est pas un pervers lunatique, mais un dieu à la sombre majesté qui prouve que tous les liens qui unissent les gens finissent immanquablement par se corrompre et se flétrir.

L'église de Cyric opère ouvertement en Amn, où les citoyens adoptent les principes d'ambition, d'indépendance et de « vigilance du client ». Ceux qui choisissent Cyric comme protecteur sont souvent des sadiques, des arnaqueurs, des intrigants ivres de pouvoir, et pire encore. Les autres offrent une prière à Cyric quand ils veulent commettre une mauvaise action sans que personne ne le découvre.

« Le Soleil Noir », qui était à l'origine l'un des surnoms de Cyric, est devenu un terme métaphorique pour les dissensions. On pourrait dire « un Soleil Noir s'est levé sur cette cour » pour avertir qu'intrigues et conflits ont échappé à tout contrôle dans une maison noble ; et les couples mariés savent qu'ils doivent trouver conseil auprès d'autrui quand un « Soleil Noir brille à travers la fenêtre » dans leur relation.



Symbole de Cyric

Dénéïr

Le Seigneur des Glyphes et Icônes, le Premier des Scribes, le Scribe d'Oghma

Dénéïr est le dieu des lettres et de la littérature, protecteur des artistes et des scribes. Il incarne la faculté de retranscrire et de décrire avec précision, d'écrire et de lire, et de transmettre l'information. Dans la légende, Dénéïr est souvent représenté comme un scribe au service d'Oghma, et on le considère parfois comme la main droite d'Oghma.

Les gens qui doivent écrire une lettre ou noter des informations font couramment une prière à Dénéïr afin d'éviter les erreurs. De même, les artistes saluent Dénéïr quand ils commencent ou qu'ils achèvent un travail de peinture, notamment les enluminures sur les manuscrits, les tapisseries qui relatent des histoires, et toute tentative similaire visant à utiliser l'art pour capturer la vérité.

Les fidèles de Dénéïr pensent que les informations qui ne sont pas notées pour un usage ultérieur sont des informations perdues. Ils considèrent l'écriture comme un présent essentiel des dieux, qu'il faut répandre et enseigner. Ses fidèles sont des scribes et des érudits dévoués, à l'instar de leur protecteur, à la préservation des œuvres écrites, mais aussi à leur utilisation, car ils disent que Dénéïr lui-même se cache entre les lignes, les formes et les passages de toutes les œuvres écrites. Les prêtres de Dénéïr font aussi vœu de charité, ce qui les amène à accepter d'écrire des lettres et de retranscrire des informations pour autrui quand on leur en fait la demande.

Les fidèles de ce dieu ont une certaine tendance à l'individualisme : ils sont unis par leur foi commune mais ne se préoccupent guère de la hiérarchie et du protocole religieux. Cette attitude est renforcée par le fait que Dénéïr fait plus souvent le don de sa magie divine à ceux qui se perdent dans les travaux écrits qu'à ceux qui tirent orgueil de leur appartenance à un temple ou un ordre religieux. La consultation du plus grand livre saint de cette religion, le *Tome de l'harmonie universelle*, est le moyen le plus efficace de se montrer digne des bénédictions de Dénéïr.

Eldath

La Paisible, la Gardiennes des Bosquets, la Mère des Flots

Eldath est la déesse des chutes d'eau, des sources, des bassins, de la tranquillité, de la paix et des clairières silencieuses. On la pense présente dans nombre de ces endroits, surtout ceux qui font office de bosquets druidiques. Eldath est une déesse du bien-être, de la santé et du calme. Ses eaux bénites soignent les malades, guérissent la folie et apaisent les mourants.



Symbole de Dénéïr

La plupart des régions rurales disposent d'un bassin ou d'une clairière que les autochtones attribuent à Eldath. La tradition veut qu'il s'agisse d'un endroit dédié à la réflexion tranquille où il faut laisser les autres à leurs pensées. On y dépose généralement des offrandes dans un point d'eau tel qu'un bassin ou une source. Si le site sacré est une clairière, un ruisseau qu'on traverse en s'y rendant pourrait servir de lieu de dépôt des offrandes, à moins d'opter pour un buisson ou un arbre distinctif à proximité de la clairière, où les gens attachent leurs offrandes. Ces offrandes sont le plus souvent des armes brisées ou des objets qui rappellent une dispute, et dont les fidèles se débarrassent tout en priant pour la paix dans l'avenir. Nombre des fidèles d'Eldath sont des pacifistes perturbés par la violence à laquelle ils ont assisté ou dont ils ont fait l'expérience.

Les prêtres d'Eldath ne se réunissent pas en grandes sectes. En fait, il s'agit souvent de prêtres itinérants, qui vagabondent de sites sacrés en sanctuaires, veillant à ce que ces lieux soient bien entretenus et qu'ils demeurent des endroits de douce sérénité. En règle générale, les fidèles d'Eldath sont proches de la nature et sont alliés aux druides, qui comptent Eldath dans le Premier Cercle. Il est tabou de frapper un prêtre d'Eldath, et en assassiner un expose le meurtrier aux pires malheurs, dit-on. Malgré le certain degré de protection que cette croyance leur confère, la plupart des prêtres d'Eldath évitent les conflits plutôt que de tenter de les dissiper. Ceux qui sont au service d'Eldath président volontiers aux négociations pacifiques et à la certification des traités, mais ils ne peuvent forcer autrui à s'engager dans l'harmonie.

Gond

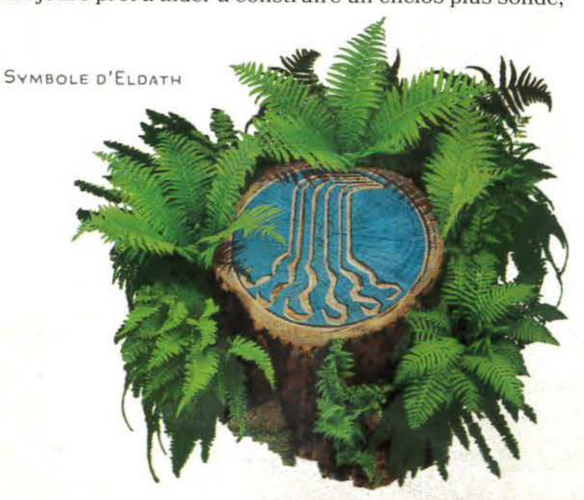
Le Porteur de Merveilles, l'Inspiration Divine, Le Saint Faiseur de Toutes Choses

Gond est le dieu de l'artifice, de l'artisanat et de la construction. Il est vénéré par les forgerons, les charpentiers, les ingénieurs et les inventeurs. Quiconque fabrique quelque chose pourrait adresser une prière à Gond afin que ce dernier guide son travail, mais les gens savent que Gond sourit surtout aux nouvelles inventions que d'autres trouvent utiles.

Les prêtres de Gond parcourent le Nord vêtus de robes couleur safran et parés d'étoles qui recèlent dans leurs plis des outils, des serrures, des crochets et des morceaux d'acier, de fer-blanc et de bois qui pourraient s'avérer utile. Ils portent également de larges ceintures composées de médaillons entrelacés et d'énormes chapeaux à large bord. Un prêtre itinérant de Gond offre aux villages reculés ses services de bricoleur, de charpentier et d'ingénieur civil, toujours prêt à aider à construire un enclos plus solide, à creuser un nouveau puits, ou à réparer des pots ou des meubles qui iraient autrement au rebut. Tous les prêtres de Gond tiennent un journal dans lequel ils notent les idées, inventions et innovations qu'ils découvrent au cours de leurs voyages, et ils prennent grand plaisir à croiser des confrères et à partager leurs trouvailles avec eux. Dans les grandes villes, les gondars érigent des temples qui font office de grands ateliers et de laboratoires. Les prêtres itinérants font escale dans ces temples pour confier leurs journaux à des scribes qui enregistrent à leur tour les observations des prêtres pour la postérité et le bien commun.

La plupart des fidèles de Gond pratiquent de vénérables professions artisanales : ce sont des forgerons et des ingénieurs, des architectes et des tisserands, des tanneurs et des joailliers. Cela n'empêche pas cette religion d'être réputée être un creuset d'inventeurs et de visionnaires.

Le centre du culte de Gond sur la côte des Épées se trouve à la Porte de Baldur, où les fidèles ont érigé deux immenses structures en l'honneur du Porteur de Merveilles : un temple baptisé la Grande Maison des Merveilles et un musée de l'artisanat baptisé la Salle des Merveilles. Le Lantan était le principal lieu de culte de Gond dans le monde il y a encore un siècle de cela, jusqu'à ce que la nation insulaire disparaisse, et depuis son retour les quelques marchands lantanais aperçus dans les ports de la côte des Épées n'ont pas révélé grand-chose sur l'état actuel de leur patrie.



Symbole d'Eldath

Gwaeron Bourrasque

La Bouche de Mailikki, le Maître Pisteur, Celui Qui ne se Perd Jamais

Il n'y a guère que les rôdeurs du Nord pour vouer un culte à Gwaeron Bourrasque. La légende affirme que Gwaeron serait un mortel élevé au rang de divinité par Mailikki, auprès de laquelle il intercède au nom des rôdeurs. On le considère comme un maître rôdeur, le pisteur parfait, un dresseur hors pair, et un ennemi farouche des créatures rapaces telles que les trolls et les orcs. On dit qu'il ressemble à un vieil homme à la longue barbe blanche qui possède encore toute sa vigueur, et on pense qu'il se repose et dort dans un bosquet proche de Troisangliers.

Les rôdeurs prient Gwaeron car il représente l'essence de leur travail, et parce qu'il peut intercéder auprès de Mailikki en leur faveur. Dans le Nord, les rôdeurs voient Mailikki comme trop mystérieuse, sacrée et sauvage pour qu'ils puissent lui adresser directement leurs requêtes, mais ils considèrent Gwaeron Bourrasque comme l'un d'entre eux, qui comprend donc leurs besoins.

Gwaeron ne possède pas de temple, mais on trouve un peu partout des sanctuaires qui lui sont consacrés et qui servent de balises à ceux qui parcourent la nature sauvage. Dans chaque sanctuaire, le symbole de Gwaeron est gravé sur un arbre ou un rocher : une empreinte de patte dont la paume est marquée d'une étoile.



Symbole de Gond

Heaume

La Sentinelle, Celui Dont les Yeux ne Dorment Jamais, le Vigilant

Dieu de la vigilance et de la protection, Heaume est considéré comme le modèle même du gardien, du protecteur et du défenseur. Il est vénéré par ceux qui doivent rester aux aguets face au danger ou aux ennemis. Heaume est la divinité de prédilection des gens qui gagnent leur vie en protégeant quelque chose ou quelqu'un, comme les gardes du corps, les membres de la milice urbaine et les gardes qui veillent sur une chambre du trésor.

Heaume incarne l'esprit de la vigilance, sans considération particulière au regard du bien et du mal. Dans les légendes, il est honorable et respecte toujours sa parole, comme lorsqu'il veillait sur les escaliers célestes pendant le Temps des Troubles, empêchant les dieux de les gravir et prolongeant le chaos de cette période, jusqu'à ce que les Tablettes du destin soient découvertes.

Bien que cette religion ait connu des jours sombres, le culte de Heaume n'a jamais complètement disparu. La plupart de ses fidèles pensent que le Gardien ne peut jamais être totalement vaincu, et les récents événements sont venus étayer cette croyance.

Les prêtres de Heaume enseignent qu'il faut toujours rester vigilant, toujours prêt à réagir face à ses ennemis. La patience, la clarté d'esprit et la préparation minutieuse finiront toujours par avoir raison des actions précipitées. Ceux qui vénèrent Heaume cherchent à être alertes et lucides et ils essaient de respecter leur parole. Ces traits ne les rendent pas forcément aimables pour autant, et bien des gens considèrent les fidèles de Heaume comme inflexibles et impitoyables.

Hoar

Le Héraut Funeste, le Poète de la Justice

Hoar, plus connu dans les contrées qui bordent la mer Intérieure sous le nom d'Assuran, est une divinité de la vengeance et du châtiment. D'ordinaire, les gens ne le vénèrent pas, mais ils invoquent son nom quand ils cherchent vengeance. Quand un coupable est victime du destin (par exemple quand un meurtrier échappe à la justice mais qu'il meurt dans un accident), on y voit la main de Hoar. On dit qu'entendre trois coups de tonnerre successifs est un signe envoyé par Hoar pour indiquer qu'un acte de vengeance a été accompli. Dans de nombreuses sociétés humaines, la coutume veut qu'on fasse sonner trois fois une cloche ou un gong au moment où le verdict est donné pour un crime ou qu'une exécution a lieu.

Les gens prononcent le nom de Hoar quand ils réclament vengeance, et notamment quand ils sont incapables de se venger eux-mêmes. On peut lancer cette invocation en réaction à une insulte mineure ou à une véritable injustice, et cet appel à Hoar peut prendre la forme d'une courte prière à voix haute ou être écrite quelque part. On croit généralement que plus la prière revêt une forme permanente, plus elle a des chances de s'accomplir. C'est pour cette raison que certains gravent leurs prières dans le plomb et les enterrent, ou bien dissimulent leurs prières dans des journaux intimes. Hormis les chasseurs de primes et ceux qui se lancent dans une croisade vengeresse, rares sont ceux à véritablement vénérer Hoar, et plus rares encore sont ceux qui le servent en tant que prêtres. Il n'existe pratiquement pas de temple ou de sanctuaire dédié à Hoar, à l'exception de quelques cites anciens au Chessenta et en Unther.

Hoar a rejoint le panthéon faerûnien quand son culte s'est étendu au-delà des contrées qui l'adoraient à l'origine. On considère généralement Tyr comme l'arbitre des lois et Hoar comme le dieu qui applique les punitions qui découlent du non-respect de ces lois. Un juge préférera sans doute le culte de Tyr, tandis qu'un geôlier ou un bourreau adresseront plus probablement leurs prières à Hoar.

Ilmater

Le Dieu Qui Pleure, le Dieu Brisé, Celui Qui Supporte

Ilmater est le dieu de la souffrance, du martyre et de la persévérance, réputé pour sa compassion et son endurance. C'est lui qui offre des paroles réconfortantes et apaisantes à ceux qui souffrent, sont victimes d'abus ou sont dans le plus grand besoin. C'est le martyr volontaire, celui qui prend la place d'autrui pour alléger son fardeau, pour endosser sa douleur. C'est le dieu des opprimés et des victimes de l'injustice.

On dit que s'il avait son mot à dire, le Dieu Qui Pleure prendrait toute la souffrance du monde sur ses épaules, afin d'en soulager les autres. Mais comme c'est impossible, il bénit ceux qui subissent la maltraitance et il allège leurs souffrances autant qu'il le peut. Les martyrs qui meurent pour que d'autres puissent vivre reçoivent toujours la bénédiction d'Ilmater, qui leur accorde le repos final et des récompenses dans son au-delà, s'ils le souhaitent.

Les prêtres d'Ilmater s'occupent des malades, des affamés et des blessés, et ses temples redistribuent la majeure partie de ce qu'ils reçoivent afin d'atténuer la souffrance du monde. Ses fidèles viennent au secours d'autrui chaque fois qu'ils le peuvent, mais ils peuvent également recourir à la force pour mettre fin à la torture et aux souffrances infligées aux autres. Les prêtres d'Ilmater se rendent dans les endroits où existent les pires conditions, administrant leurs bons soins aux opprimés, aux défunts et aux nécessiteux. Ils placent les autres avant eux-mêmes, partagent tout ce qu'ils possèdent, et privilégient la nature spirituelle de la vie au détriment du bien-être du corps matériel.

On peut reconnaître les prêtres d'Ilmater qui partent en quête pour aider autrui à leurs chemises de poils, des vestes en fourrure grossière qu'ils portent à même la peau.



Symbole de Heaume

Symbole de Hoar

La légende des osselets, du lancer de crânes et du trône vide

Il y a longtemps, il n'y avait qu'un seul dieu du conflit, de la mort et des défunts, et il était connu sous le nom de Jergal, Seigneur de la Fin des Choses. Jergal fomentait et se nourrissait de la discorde parmi les mortels aussi bien que parmi les entités divines. Tandis que les êtres se déchiraient dans leur quête de pouvoir ou leur haine mutuelle, il les accueillait dans son royaume ténébreux d'éternelle noirceur. Tout mourait et finissait par venir jusqu'à lui, et au fil du temps il érigea un royaume qu'aucun autre dieu ne pouvait concurrencer. Mais il finit par se lasser de ses fonctions, car il les connaissait trop bien, et l'absence de défi appelle le vide — et le vide appelle les ténèbres. Dans un tel état, la différence entre le pouvoir absolu et l'impuissance absolue est indiscernable.

C'est à cette sombre époque qu'apparurent trois puissants mortels (Baine, Bhaal et Myrkul) qui convoitaient le pouvoir que possédait Jergal. Le trio forgea un sombre pacte par lequel il obtiendrait ce pouvoir ou mourrait en essayant. Ils arpentèrent le monde jusque dans ses confins, à la recherche de puissants sorts et pouvoirs magiques, défiant la mort à chaque instant. Quels que soient les monstres qu'ils affrontaient ou les sorts qu'ils bravaient, les trois mortels émergeaient triomphants. Finalement, le trio se rendit dans le Désert gris en quête du Château d'Os. Ils progressèrent à travers des armées de squelettes, des légions de zombis, des hordes de spectres et une foule de liches. Finalement, ils atteignirent l'objet de la quête qui avait occupé toute leur vie : le Trône d'Os.

« Je revendique ce trône maléfique », lança Baine le tyran à Jergal.

« Je te détruirai avant que tu ne lèves un doigt », menaça Bhaal l'assassin.

« Et j'emprisonnerai ton essence pour l'éternité », promis Myrkul le nécromancien.

Jergal se leva de son trône, l'air las, et leur dit : « Ce trône est vôtre. Je me suis lassé de ce vain pouvoir. Prenez-le si vous le souhaitez : je vous promets de vous servir et de vous guider comme votre sénéchal jusqu'à ce que vous ayez l'habitude de cette position. » Puis, avant même que le trio décontenancé puisse réagir, le Seigneur des Morts demanda : « Qui parmi vous régnera ? »

Le trio commença immédiatement à se disputer sous le regard indifférent de Jergal. Quand il devint évident qu'ils mourraient d'épuisement ou se battrait pendant une éternité, le Seigneur de la Fin de Tout intervint.

« Après tout ce que vous avez sacrifié, repartiriez-vous les mains vides ? Pourquoi ne divisez-vous pas les prérogatives de la fonction en mesurant vos talents dans un jeu ?

Baine, Bhaal et Myrkul étudièrent la proposition du dieu et l'acceptèrent. Ainsi, Jergal prit les crânes de ses trois plus puissantes liches et les confia au trio afin qu'ils puissent s'affronter au lancer de crâne. Chaque mortel fit rouler un crâne à travers le Désert gris, le vainqueur étant celui dont le crâne roulerait le plus loin.

C'est à ce moment qu'arriva Malar le Seigneur des Bêtes, qui venait rendre visite à Jergal. Après avoir vérifié que le vainqueur de l'épreuve recevrait tout le pouvoir de Jergal, il partit à la poursuite des trois crânes pour s'assurer que l'épreuve serait suspendue le temps qu'il ait une chance de participer. Baine, Bhaal et Myrkul reprirent leur dispute, car il était évident que leur sport avait été gâché, mais Jergal intervint à nouveau. « Pourquoi ne laissez-vous pas Dame Chance décider, afin de ne pas avoir à partager avec la Bête ? »

Le trio accepta cette alternative. Jergal brisa ses phalanges squelettiques et les confia aux concurrents. Quand Malar revint après avoir pourchassé les crânes, il découvrit que le trio venait d'achever une partie d'osselets.

Baine laissa échapper un cri de triomphe : « En tant que vainqueur, je choisis de régner pour l'éternité comme le tyran ultime. Je pourrai provoquer la haine et le conflit comme bon me semblera et tous s'agenouilleront devant moi tant qu'ils seront dans mon royaume. »

Myrul, qui avait remporté la deuxième place, déclara : « Moi je choisis les morts, et ce faisant je suis le véritable vainqueur, car tout ce sur quoi tu règnes, Baine, finira par m'appartenir. Tout doit mourir un jour — même les dieux. »

Bhaal, qui avait fini troisième, proclama : « Je choisis la mort, et c'est par ma main que tout ce sur quoi tu règnes, seigneur Baine, finira par rejoindre le seigneur Myrkul. Vous devrez tous deux me rendre hommage et respecter mes souhaits, car je peux détruire ton royaume, Baine, en tuant tes sujets, et je peux affamer ton royaume, Myrkul, en retenant ma main. »

Malar grogna de frustration, mais il ne pouvait rien faire, et une fois encore il ne lui restait que les bêtes.

Et Jergal se contenta de sourire, car il était enfin libre.

Il est tabou de blesser ces prêtres quand ils accomplissent leurs devoirs, par exemple quand ils s'occupent des blessés sur un champ de bataille. Ce tabou est si présent chez les humains que les autres races respectent cette coutume. Même les orcs et les gobelinoïdes éviteront d'attaquer un paisible prêtre d'Ilmater, tant que ce prêtre soigne aussi leurs guerriers tombés.

La plupart des gens ont un profond respect pour le travail et les sacrifices des fidèles d'Ilmater, et ils leur apportent leur aide chaque fois qu'ils le peuvent. Quand un temple d'Ilmater envoie ses fidèles aider les réfugiés de guerre ou les victimes d'une épidémie, leur propension à sacrifier leur propre bien-être incite les gens ordinaires à les soutenir, qu'ils soient inspirés ou motivés par la honte.

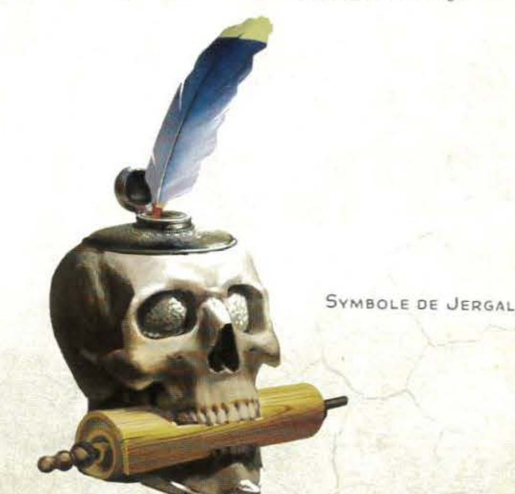
Jergal

Le Scribe de la Fin de Tout, l'Impitoyable, le Morne Sénéchal

La légende affirme que Jergal est une divinité ancienne. L'histoire raconte qu'à l'époque du Néthéril il était vénéré en tant que dieu de la mort, du meurtre et du conflit. Mais le temps passant, il se lassa de cette position. Puis un jour trois mortels, chacun étant un puissant aventurier, vinrent voir Jergal au pays des morts, déterminés à le détruire et à s'emparer de son pouvoir. À la place, Jergal renonça



Symbole d'Ilmater



Symbole de Jergal

tranquillement à son trône d'os et permit à chacun des trois mortels de prendre une partie de sa divinité. C'est ainsi que Baine régna sur le conflit, Myrkul sur les morts, et Bhaal sur le meurtre. Jergal perdit son ancien statut et devint un scribe des morts.

Jergal est désormais considéré comme un gardien impassible des morts. On pense qu'il note le trépas des vivants et qu'il aide Kelemvor à veiller à ce que les âmes se rendent dans l'au-delà qui leur convient. On s'adresse rarement à lui directement, sauf lors des funérailles et parmi ceux qui ont coutume d'écrire le nom du défunt sur une feuille de parchemin et de la placer dans sa bouche. C'est un rite courant dans les régions où la tombe d'un individu ne porte pas le nom de la personne.

Rares sont ceux à vénérer Jergal, et la plupart de ceux qui le font s'intéressent pour une raison ou une autre aux soins apportés aux défunts. Les prêtres de Jergal travaillent au sein des communautés comme croque-morts et fossoyeurs. Jergal ne possède pas de temples dédiés à son culte, hormis des sites abandonnés consacrés à son ancienne incarnation plus sombre, mais ses prêtres sont les bienvenus dans les temples de Kelemvor, Dénéïr et Myrkul. Tous les ans, ses fidèles envoient leurs registres des décès dans des lieux saints où ils sont archivés.

Kelemvor

Le Seigneur des Morts, le Juge des Damnés

Kelemvor est perçu comme un dieu de la mort à la fois juste, équitable et compatissant. La mort vient à tous, et quand elle se produit Kelemvor est là pour prendre chaque âme par la main et la conduire vers l'au-delà adéquat. Les prêtres de Kelemvor enseignent que ceux qui vénèrent les dieux selon les rites de leur religion ont accompli leur service et se verront offrir l'au-delà qu'ils recherchent.

Les fidèles de Kelemvor offrent aux gens des transitions paisibles vers les bons soins du Seigneur des Morts. Ils aident les mourants à mettre leurs affaires en ordre et ils officient aux rites funéraires pour ceux qui ne peuvent pas s'offrir les cérémonies fastueuses de leur foi. Les principes des fidèles de Kelemvor les obligent à repousser ou empêcher les morts prématurées chaque fois qu'ils le peuvent. Selon les sectes et les fidèles, la définition de « prématurée » peut varier. Un groupe pourrait choisir de stopper la propagation d'une maladie, un autre de prévenir les meurtres, un autre encore d'éliminer le fléau que constituent les morts-vivants. Tous les fidèles de Kelemvor méprisent les morts-vivants et œuvrent à un degré ou un autre à leur élimination, car ils considèrent les morts-vivants en tous genres comme une perversion de l'ordre naturel. Cette croyance oppose évidemment les fidèles de Kelemvor aux nécromanciens, aux prêtres de Myrkul et à tous ceux qui facilitent la création des morts-vivants, et elle génère également des conflits plus surprenants. Par exemple, les prêtres de Kelemvor détruisent régulièrement tous les écrits sur la création des morts-vivants qu'ils peuvent trouver, une offense pour les adeptes de la connaissance pure, comme les fidèles d'Oghma et de Dénéïr. Il existe également des morts-vivants qui ne sont pas mauvais, comme les baelnorns, que les elfes considèrent comme sacrés, mais cela n'empêche pas les adeptes de Kelemvor de chercher à les détruire.

Lathandre

Le Seigneur de l'Aube, L'Aube de l'Inspiration, Le Dieu Rose et Doré

Lathandre est le dieu du printemps, de la naissance et du renouveau, une divinité de la conception, de la vitalité, de la jeunesse, du renouvellement de la perfection personnelle. Ce n'est pas le dieu du soleil mais celui de l'aube, qui représente le début d'une nouvelle journée pleine de potentiel.

Lathandre est un dieu des commencements. Les gens lui offrent souvent une prière avant d'entreprendre un voyage ou un projet. On invoque le nom de Lathandre pour sceller des alliances et baptiser de nouvelles compagnies ou organisations. En conséquence, ce dieu est très populaire dans la classe marchande et son église en a profité.

Le soleil levant est son symbole, et ses couleurs sont le rose, le doré et le violet de l'aube. Les temples et les sanctuaires de Lathandre occupent toutes sortes de fonctions, aussi bien municipales que personnelles. C'est dans ces endroits que les gens se marient lors de cérémonies à l'aube, qu'ils annoncent le lancement de projets civiques et même qu'ils donnent naissance quand cela est possible, pour attirer la bonne fortune sur le bébé.

Les fidèles de Lathandre favorisent la fondation de nouvelles communautés et la croissance de la civilisation, tant que cette civilisation offre à chacun la possibilité de prospérer. Ils méprisent les morts-vivants, qu'ils considèrent à la fois comme une corruption de la nature et comme une négation du renouveau, étant donné que les morts-vivants s'accrochent à leur ancienne existence plutôt que d'avancer.

Leïra

La Dame des Brumes, La Brume Sombre, la Dame des Illusions

Leïra a porté bien des masques, et on l'a bien des fois crue morte ou prise pour une toute autre divinité. Mais cette réputation est sans doute naturelle pour une déesse de l'illusion et de la supercherie. Ses fidèles concèdent que, quelle que soit la « vérité », leur dame tire grand plaisir de la confusion semée par toutes ses incarnations. Même les fidèles de Cyric enseignaient autrefois que leur dieu avait tué Leïra, mais ils embrassent désormais l'étrange idée selon laquelle elle serait sa fille.

Leïra n'est pas considérée comme une force malveillante ou une tricheuse, mais plutôt comme énigmatique, tranquille et réservée. On lui attribue l'invention du ruathlek, la langue des illusionnistes qui est également la langue parlée au Nimbral.

Les fidèles de Leïra semblent peu nombreux, même s'il est difficile de s'en assurer, étant donné que ceux qui l'apprécient font rarement état de leur penchant. Leïra est la protectrice des illusionnistes et des menteurs. Les seuls à la vénérer régulièrement sont les illusionnistes, qui la sollicitent pour augmenter la puissance de leur magie, et les arnaqueurs, pour qui elle représente une sorte de championne. La plupart des gens lui adressent une prière quand ils espèrent garder le secret sur quelque chose, ou pour s'attirer ses faveurs quand ils ont une décision importante à prendre et redoutent d'être dupés. Certaines personnes font tourner leur doigt derrière leur dos quand ils disent un mensonge afin d'implorer son aide.

Ses prêtres portent des vêtements blancs et gris comme la brume, et ils couvrent leur visage à l'aide de masques lisses et dénués de traits. Il n'y a qu'au Nimbral qu'il existe des temples dédiés à Leïra, et les sanctuaires qui lui sont consacrés à travers le continent sont le plus souvent camouflés en d'autres types de sites, et marqués par des signes que seuls les fidèles peuvent reconnaître.

Lliira

Notre Dame de la Joie, la Porteuse d'Allégresse, la Maîtresse des Réjouissances

Lliira est une déesse bien-aimée, une divinité du contentement, du relâchement, de la joie, du bonheur, de la danse et de la liberté. En tant que protectrice des festivals, on l'honore à chaque célébration, et la danse constitue la principale façon de la vénérer. On dit que la Maîtresse des Réjouissances abhorre la violence, et que toute personne qui se bat ou dégaine une arme (excepté lors d'une cérémonie) lors d'une célébration provoquera son courroux. Ses prêtres et prêtresses, qu'on appelle porteurs d'allégresse, se donnent pour mission de rendre les gens heureux, ne serait-ce qu'un instant.

Ses fidèles portent toujours au moins un élément vestimentaire de couleur vive et joyeuse, et les tenues de ses prêtres ont plus en commun avec des déguisements de festival qu'avec des uniformes ecclésiastiques. Les rubis et les saphirs sont sacrés pour Notre Dame de la Joie, et ses prêtres bénissent toute personne qu'ils voient porter de tels ornements.

Cela dit, les fidèles de Lliira n'ont rien de frivole. À leurs yeux, la joie divine est un don tout à fait réel fait au monde des mortels, qui en a bien besoin. À cette fin, ils combattent ceux qui cherchent à répandre le malheur chez autrui. Ils se montrent féroces envers leurs ennemis, et fêtent joyeusement leur victoire une fois le travail terminé.

Loviatar

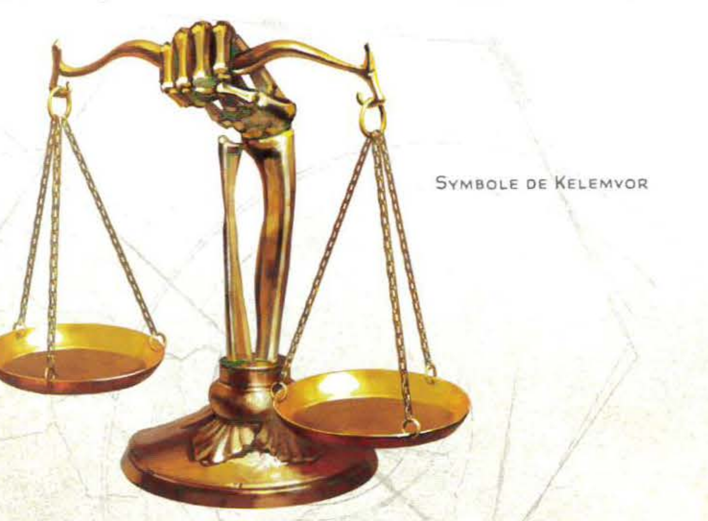
La Vierge de la Souffrance, la Maîtresse du Fléau, le Fouet Complaisant

La douleur n'est pas un moyen pour les fidèles de Loviatar, mais une fin en soi. Pour eux, rien n'est aussi transcendant que la souffrance et toute douleur est sacrée, depuis la barbarie la plus cruelle à la plus sublime des tortures, en passant par la souffrance émotionnelle des cœurs brisés et des victimes de la trahison.

La douleur que l'on ressent est la preuve de l'attention de la dame et ses fidèles sont connus pour s'auto-flageller. La douleur est également un chemin vers le pouvoir, aussi bien par la capacité à l'infliger que la capacité à y résister. On considère qu'un comportement froid et cruel est idéal car il imite la Maîtresse du Fléau, et c'est pour cette même raison que ses fidèles apprécient la beauté, le raffinement et une certaine aptitude pour la manipulation.

Si les temples de Loviatar sont rares, ses fidèles sont plus nombreux qu'on pourrait le penser. Loviatar est la divinité de prédilection de ceux qui infligent régulièrement de la douleur, en particulier les tortionnaires et tous ceux qui ont besoin de briser la volonté de leurs victimes. Elle est appréciée des sadiques et des masochistes, et certains de ses fidèles fondent des cellules sectaires à l'adhésion secrète. Chacun de ces groupes est dirigé par quelqu'un qui prend plaisir à infliger de la douleur et à dominer les autres, avec le soutien d'un certain nombre de sycophantes soumis.

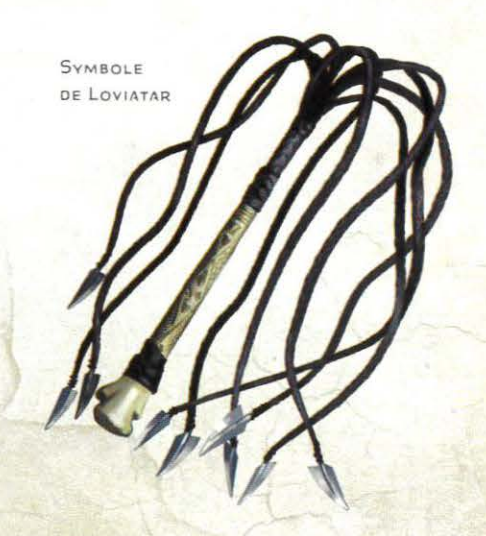
Les adorateurs de Loviatar se rassemblent rarement en grand nombre, hormis dans les cités les plus peuplées. Quand de petits groupes de fidèles opèrent discrètement dans de tels endroits, rares sont les citoyens à remarquer ou à s'offusquer des activités du culte. Cela dit, les victimes des souffrances ne sont pas toujours des sujets volontaires, et les cultes de Loviatar dirigent parfois des réseaux esclavagistes secrets, qui peuvent attirer l'attention des autorités. Le culte ouvert de Loviatar et des temples qui lui sont clairement dédiés se trouvent uniquement dans des régions où l'esclavage est une pratique courante.


Symbole de Kelemvor


Symbole de Lathandre


Symbole de Leïra


Symbole de Lliira


Symbole de Loviatar

Mailikki

Notre Dame de la Forêt, la Reine de la Forêt

Il n'y a que dans les endroits boisés et tranquilles que les gens parlent de Mailikki. C'est dans les contrées forestières qui suscitent l'émerveillement que son règne est incontesté, mais on dit qu'elle veille sur les bonnes gens dans toutes les forêts, aussi sombres et cruelles soient-elles. Quand des enfants se perdent dans les bois, les gens implorent Mailikki de les protéger jusqu'à ce qu'on les retrouve.

Mailikki est la déesse de la forêt et des créatures qui y vivent. On la voit comme une divinité lointaine et spirituelle, moins humaine que bien d'autres dieux. Elle ne se désintéresse pas des gens, mais il est difficile d'attirer son attention et ses faveurs. C'est la protectrice des rôdeurs de la même façon que Milil est le protecteur des bardes, mais même les rôdeurs ne lui adressent que rarement des prières directes. Ils préfèrent prier Gwaeron Bourrasque, qui selon eux transmettra leurs paroles à la déesse en la retrouvant dans la forêt où elle se cache.

Le symbole de Mailikki est une licorne, ce qui amène certains à la considérer elle-même comme une licorne et à la confondre avec Lurué, Reine des Licornes et véritable déesse de cette espèce. Mais la plupart des légendes la représentent sous les traits d'une belle femme que Lurué laisse chevaucher sur son dos et on les pense bonnes amies. Les relations de Mailikki avec les autres divinités du monde naturel sont plus complexes. Certains considèrent que Silvanus est son père et Eldath sa sœur, mais Mailikki emprunte son propre chemin à travers la nature.

Elle possède de nombreux sanctuaires, notamment dans la Frontière sauvage. Il s'agit bien souvent du tronc d'un arbre mort qu'on a sculpté pour lui donner l'aspect de son symbole sacré : une tête de licorne. Autrement, ce symbole peut être gravé sur un morceau de bois distinct et accroché à un arbre vivant. Le plus souvent, ces sanctuaires indiquent un point de la forêt au-delà duquel les autochtones ne coupent pas de bois et ne chassent pas. Ces tributs sont souvent laissés par des bûcherons à la fin d'une campagne d'abattage pour remercier la déesse d'avoir fourni le bois et d'avoir veillé sur les bûcherons pendant le travail.

Malar

Le Seigneur des Bêtes, le Traqueur au Sang Noir

Malar incarne le côté sombre de la nature, le monde écarlate tout en griffes et en crocs. Ses fidèles pensent que la chasse est le point d'équilibre entre la vie et la mort : l'affrontement du chasseur et de la proie, dont l'issue détermine qui meurt et qui survit. Les gens pensent qu'on ne peut pas amadouer Malar et qu'il ne connaît aucune pitié, il ne reçoit donc les prières que de ceux qui se lancent dans une chasse. Deux raisons peuvent les pousser à implorer Malar : faire appel à ses talents hors pair de chasseur ou adopter sa terrifiante attitude et ainsi tenir les autres prédateurs à l'écart. Malar est le dieu de ceux qui aiment la chasse, qui n'ont pas peur de verser le sang et qui se délectent de la peur de leur proie.

De nombreux lycanthropes considèrent Malar comme leur père divin, comme certains autres prédateurs intelligents. Il a de nombreux fidèles qui sont des druides et des rôdeurs aux penchants particulièrement sauvages, et de nombreux barbares le choisissent comme protecteur en raison de sa férocité et de sa cruauté. Ses prêtres utilisent des brassards griffus (d'impressionnants gantelets ornés de griffes stylisées qui jaillissent à l'extrémité des poings) comme armes de cérémonie.

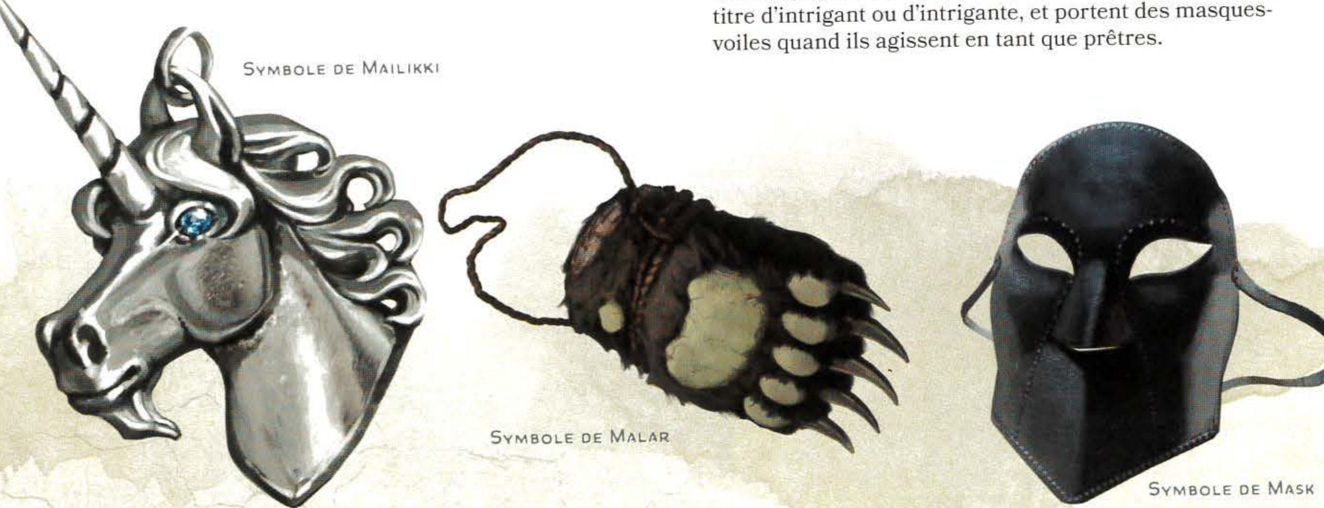
Mask

Le Seigneur des Ombres, le Seigneur de Tous les Voleurs

Mask est un dieu trompeur, patron des vauriens, des espions et des voleurs. Tout ce qui se produit dans l'ombre tombe sous sa juridiction. Les gens murmurent une prière à Mask chaque fois qu'ils doivent se montrer discrets ou que des intrigues sont à l'œuvre. Courtisans et diplomates invoquent le nom de ce dieu dans l'espoir de faciliter les négociations.

Ceux qui vénèrent Mask pratiquent souvent le larcin et d'autres manières d'acquérir ce qui appartient à autrui, comme le vol à la tire, le cambriolage, l'extorsion et les jeux truqués. Les gens ordinaires lui offrent une prière pour détourner son regard de leurs objets de valeur, mais les plus prudents ont parfois recours à une « bourse de Mask », un petit sac en tissu bon marché qu'ils portent en évidence (et qu'on peut donc facilement dérober ou couper) et contenant une petite offrande en pièces de monnaie. Par convention, un tire-laine dérobe la bourse de Mask quand il croise une autre personne qui en arbore une, et il considère le profit comme un don du dieu, tandis que celui qui perd sa bourse se montre reconnaissant envers le Seigneur des ombres qui a accepté le sacrifice respectueux d'une petite partie de ses biens. Bien sûr, rien n'empêche un autre happe-bourse de s'en prendre à quelqu'un qui a perdu sa bourse de Mask, mais quiconque a la malchance d'attirer plusieurs malandrins à la suite a probablement déjà provoqué la colère du dieu.

Les prêtres de Mask sont souvent voleurs de profession, et ils occupent régulièrement des positions supérieures dans la pègre ou le syndicat criminel local. Ils portent le titre d'intrigant ou d'intrigante, et portent des masques-voiles quand ils agissent en tant que prêtres.


Symbole de Mailikki

Symbole de Malar

Symbole de Mask

Milil

Le Seigneur des Chants, la Véritable Main du Très Sage Oghma

Milil est le dieu de la poésie, de l'éloquence et du chant. C'est un dieu de la créativité et de l'inspiration, du chant tout entier plutôt que des paroles ou de la musique. Il représente la pensée finie, le résultat du processus qui conduit une idée de sa conception à sa réalisation. Milil est surtout vénéré par les bardes, les troubadours et autres amuseurs, mais quiconque s'apprête à divertir une foule ou à s'adresser à elle pourrait offrir une courte prière à Milil afin de réussir sa performance. Ceux qui cherchent l'inspiration dans une activité créative prient eux aussi Milil.

Ses icônes le représentent comme un mâle au physique agréable, parfois humain, parfois elfe, et parfois même demi-elfe dans certains endroits qui possèdent une importante population demi-elfe (en Aglarond par exemple). On peut le représenter jeune ou vieux, mais son identité est toujours évidente grâce à la harpe pentatonique faite de feuilles d'argent qu'il porte en permanence. Il représente l'idéal auquel aspirent tous les artistes de scène : posé et confiant, doté d'un charisme triomphant, et véritable source d'inspiration pour ceux qui l'écoutent. On dit qu'il se souvient à la perfection de tout ce qu'il entend ou ce qu'on dit pendant que de la musique joue, mais aussi qu'il possède un incroyable talent d'improvisation.

Les sites sacrés dédiés à Milil se situent souvent dans des lieux de spectacle et des écoles de musique. Qu'il s'agisse d'une vaste salle de concert ou d'une petite chambre de récital, l'endroit doit posséder d'excellentes qualités acoustiques. Les prêtres de Milil sont des mécènes du monde des arts mais aussi des artistes eux-mêmes, et ils enseignent régulièrement les arts du spectacle dans ses sanctuaires et ses temples.

À l'instar de Dénéïr, on considère parfois que Milil est au service d'Oghma. Dans ces représentations de la divinité, Milil est la main gauche du dieu, qu'on appelle également la Main Véritable. Cette expression n'a pas pour but de dénigrer la main droite (Dénéïr), mais plutôt d'insister sur le fait que la main gauche est plus souvent associée aux aptitudes artistiques et sur la croyance selon laquelle les arts les plus fins découlent de l'acceptation de la vérité.

Myrkul

Le Seigneur des Os, le Vieux Seigneur Crâne, le Faucheur

Myrkul est un dieu ancien et c'est l'un des trois mortels qui s'élevèrent au rang de divinités quand Jergal se lassa de ses devoirs divins et répartit sa sphère influence entre eux. Myrkul devint le dieu de la mort et des défunts, et il régna pendant des siècles sur la Cité des morts jusqu'à ce qu'il soit à son tour tué. Mais Myrkul finit par revenir, car la mort elle-même peut-elle jamais mourir ? Les fidèles de Myrkul le considèrent comme le Moissonneur, qui revendique les âmes et les conduit à Kelemvor pour qu'il les juge.

Myrkul est une divinité de la mort, de la décrépitude, de la vieillesse, de l'épuisement, du crépuscule et de l'automne. C'est le dieu de la fin des choses et du désespoir, tout autant que Lathandre et le dieu des commencements et de l'espoir. Les gens du peuple prient moins Myrkul qu'ils ne le redoutent et ne le blâment pour leurs rhumatismes et leur vision défaillante. On pense que Myrkul est dénué de passion et ne montre aucune empathie même pour ses fidèles les plus dévoués. Ceux qui choisissent Myrkul comme protecteur sont souvent moroses, taciturnes ou obsédés par les morts et les morts-vivants. Comme de nombreux fidèles de Kelemvor et de Jergal, les prêtres de Myrkul font office de croque-morts et gardent généralement le secret sur l'identité de leur dieu.

On trouve des sanctuaires dédiés à Myrkul ou des gravures de son symbole sacré dans de nombreux endroits où les humains enterrent leurs morts, mais les temples véritables sont rares. Il s'agit alors de lieux saints où des gens viennent de centaines de kilomètres à la ronde pour enterrer leurs morts, même s'ils n'étaient pas des fidèles de Myrkul de leur vivant. Il ne reste guère de place aux vivants dans ce genre d'endroits, qui ne disposent généralement que d'un modeste sanctuaire, mais leurs catacombes et leurs ossuaires sont vastes. Dans la salle la plus profonde de chaque temple repose un trône, sur lequel est assis le garde funeste, la dépouille préservée du saint le plus vénéré de l'histoire du temple (il s'agit souvent de son fondateur). Les initiés de cette religion doivent s'agenouiller devant le garde funeste du temple et passer là une nuit et un jour à jeûner et à méditer dans l'obscurité totale.

Mystra

La Dame des Mystères, Notre Dame des Sorts, la Mère de Toute Magie

Mystra est la déesse de la magie, et par là même la déesse des possibilités. Elle est vénérée par de nombreux mages ainsi que par ceux qui ont recours à la magie ou à des objets magiques dans leur vie quotidienne. Elle reçoit également les prières de ceux qui trouvent la magie merveilleuse ou rencontrent une magie qu'ils redoutent. Mystra est la déesse de la force essentielle qui rend toute incantation possible. C'est elle qui offre et entretient la Toile, le conduit à travers lequel les lanceurs de sorts et les faiseurs de magie peuvent accéder sans risque à la force brute de la magie.

La foi en Mystra est très répandue dans tout Faerûn, ce qui n'a rien d'étonnant dans un pays autant touché par la magie. Parmi ses fidèles, on trouve ceux qui utilisent la magie ou travaillent en étroite relation avec elle, comme les alchimistes et les sages. Les prêtres aux robes bleues des temples mystraïques comptent des magiciens et des sorciers dans leurs rangs, ainsi que quelques bardes. L'objectif


Symbole de Myrkul


Symbole de Mystra

des fidèles de Mystra est simple : préserver la magie et faire sa promotion à travers les Royaumes. Il n'est pas rare pour ses fidèles de rester à l'affût de personnes démontrant un haut potentiel magique et de s'arranger pour que ces personnes bénéficient de la tutelle d'un mentor adéquat.

Oghma

L'Archiviste, le Seigneur de la Connaissance

Oghma est le dieu de l'inspiration, de l'invention et de la connaissance. Avant tout, Oghma représente la connaissance sous sa forme la plus pure et suprême : le concept. Un aphorisme au sujet de ce concept cité par ses fidèles leur sert de prière quand ils le répètent à haute voix : « Une idée ne pèse rien mais elle peut déplacer des montagnes. Une idée n'a aucune autorité mais elle peut dominer les gens. Une idée n'a aucune force mais elle peut renverser des empires. Le savoir est le meilleur outil de l'esprit humain, surclassant tout ce que peuvent fabriquer les mains humaines. Avant que quoi que ce soit puisse exister, l'idée doit naître. »

Les fidèles d'Oghma propagent le savoir et l'écriture aussi largement que possible, persuadés que les esprits ne devraient jamais être entravés par l'ignorance, ce qui les empêche de transmettre les bienfaits de leurs connaissances à leurs congénères. Sans surprise, ceux qui suivent Oghma s'opposent à ceux qui favorisent la supercherie, l'illusion et l'ignorance.

De nombreuses professions apprécient l'Archiviste : les magiciens, les cartographes, les artistes, les bardes, les greffiers, les inventeurs, les sages, les scribes et tous les individus qui découvrent, préservent et génèrent la connaissance et l'apprentissage. À une époque, le culte d'Oghma était l'une des rares religions organisées de Faerûn qui possédait un dogme établi et un réseau de temples qui y adhéraient. Des schismes apparus au Temps des Troubles brisèrent ce réseau, et désormais les structures qui accueillent cette foi sont des temples individuels ou de petits réseaux de temples alliés, à la manière des autres religions.

Savras

L'Omnivoyant, le Troisième Œil, le Seigneur de la Divination

Savras est un dieu de la divination et de la bonne aventure. Ses fidèles sont peu nombreux, mais beaucoup de gens lui offrent une prière lorsqu'ils entreprennent de petits rituels de voyance. Par exemple, les jeunes gens tentent parfois de deviner le nom de leur futur époux en prononçant un petit poème qui invoque Savras tout en regardant dans un miroir.

Savras ne dispose actuellement d'aucun temple actif à Faerûn et ses sanctuaires sont peu nombreux, relégués dans les recoins des bibliothèques et des scriptoriums.

Malgré ce manque de représentation, certains personnages rendent régulièrement hommage à Savras, et notamment les enquêteurs, les devins, les juges et plus généralement ceux qui ont besoin de découvrir la vérité. On peut parfois reconnaître ces individus au bâton richement sculpté qu'ils portent en hommage à Savras. D'après la légende, Savras fut piégé pendant des âges entiers dans le bâton d'Azouth. Ce dernier finit par accepter de libérer Savras à condition qu'il lui prête allégeance, et le bâton est désormais un puissant symbole pour ceux qui vénèrent Savras. Les fidèles dévots prennent grand soin de décorer et d'embellir leurs bâtons, chacun espérant que Savras pourra y voir un lieu confortable pour y faire halte.

Séluné

Notre Dame d'Argent, la Vierge Lunaire, la Dame Blanche de la Nuit

On considère Séluné comme l'une des plus anciennes divinités de Faerûn. La plupart des humains de Faerûn considèrent que la lune dans le ciel est littéralement la déesse qui observe le monde et que les traînées de lumière qu'elle laisse derrière elle sont ses larmes. C'est aussi une déesse des étoiles et de la navigation, ainsi que de la maternité et des cycles de reproduction. On la voit comme une puissance calme, souvent vénérée par les humaines et toutes sortes d'autres personnes : les navigateurs et les marins, ceux qui font un honnête travail de nuit, ceux qui cherchent la protection dans l'obscurité, ceux qui sont perdus ou en quête de quelque chose.

Il y a de nombreuses légendes autour de Séluné, mais la plus importante est sans conteste le récit de la bataille au commencement des temps entre Séluné et sa sœur, Shar. Les Larmes de Séluné, l'amas de lueurs étoilées qui suivent la lune dans le ciel, sont considérées comme le fruit de la joie de la déesse, ou de son chagrin ou des deux.

Le lait, symbole de la maternité, est utilisé dans nombre des rites qu'accomplissent les adorateurs de Séluné, de même que les transes et la méditation. Ceux qui la vénèrent déposent pour la plupart un bol de lait à l'extérieur chaque nuit de pleine lune.

Shar

La Maîtresse de la Nuit, la Sombre Dame, Notre Dame de l'Égarement

Sombre jumelle de Séluné, Shar est la déesse des ténèbres, aussi bien dans sa forme physique que dans l'esprit et l'âme des mortels. Les gens vénèrent Shar en tant que déesse de la nuit, des secrets, de la perte et de l'oubli. Elle représente les douleurs cachées mais non oubliées et les vengeances soigneusement mûries loin de la lumière. On dit qu'elle possède le pouvoir de faire oublier aux gens leurs douleurs ou d'effacer en eux les effets d'une perte, et bien



Symbole d'Oghma

Symbole de Savras

Symbole de Séluné

des gens dans la détresse se tournent vers elle dans l'espoir d'une telle bénédiction.

Shar est vénérée par ceux qui doivent s'aventurer dans les endroits obscurs et en appellent donc à sa protection, comme les mineurs par exemple, mais aussi par ceux qui ont succombé à la mélancolie et au désespoir, qui désirent oublier quelque chose, ou qui ont perdu quelque chose et désirent le retrouver. Les prêtres qui entrent au service de Shar nourrissent souvent leurs propres douleurs ou sombres secrets, ce qui d'après eux en fait les personnes les mieux placées pour consoler ceux qui souffrent de maux similaires. À travers l'histoire du monde, de nombreux fidèles de Shar ont commis de terribles exactions en son nom — les plus tristement célèbres étant les shadovars du Nétheril, une société entièrement consacrée à Shar. Suite aux pertes et tragédies provoquées par le fanatisme de ses fidèles, de nombreuses régions ont déclaré son culte illégal et poussé la plupart de ses prêtres à l'anonymat, mais ces interdictions ne font que renforcer l'aigreur des prêtres envers les autorités et faire des fidèles un point de cristallisation pour la rébellion et la vengeance contre tous ceux qui sont au pouvoir.

Silvanus

Le Chêne Père, Le Vieux Chêne, le Vieux Père des Arbres

Silvanus représente la nature dans son ensemble, aussi bien les déserts que les forêts, les requins que les cerfs. Mais les gens du Nord, qui doivent composer avec les dangers des forêts, des montagnes et des plaines, considèrent davantage Silvanus comme un dieu de ces régions. On voit Silvanus comme une figure paternelle austère et sévère qui manie la sécheresse et l'inondation, le feu et la glace et la vie et la mort dans les étendues sauvages. Dans les légendes, il préside souvent à d'autres divinités de la nature, et il distribue les récompenses et les punitions comme bon lui semble.

La nature et sa juste impartialité sont les éléments centraux du dogme de la religion silvanienne. Ses prêtres cherchent à appréhender une situation dans son ensemble, à contempler le macrocosme. Leur point de vue ne se limite pas à l'idée que se fait une personne ou une nation de ce qui est le mieux. La disparition d'une communauté agricole sous les raids des gobelins est une tragédie pour certains, mais même cet événement peut constituer une opportunité pour la nature de croître et de rendre la terre de nouveau fertile, ce qui offre de nouveaux défis à ceux qui sont prêts à revenir la domestiquer.

Le credo de Silvanus préconise de préserver la gloire de la nature non seulement parce qu'elle est belle, mais aussi parce que la nature sauvage est l'état véritable du monde. Ses étendues régénèrent et revitalisent l'âme mortelle et donnent son souffle au monde entier. Nombre de ses fidèles s'opposent à la colonisation des régions sauvages et considèrent que la consommation excessive de ressources naturelles relève non seulement du gaspillage, mais aussi du blasphème.

Silvanus est souvent vénéré par les voyageurs qui parcourent les étendues sauvages, les explorateurs et les habitants des communautés rurales dépourvues de la protection d'un seigneur locale ou d'une importante cité. La feuille de chêne est le symbole de Silvanus et on trouve souvent dans les villages ou à leur périphérie un sanctuaire qui lui est consacré sous la forme d'un bosquet de chênes. Dans les régions rurales où les chênes ne poussent pas, on grave une feuille de chêne dans l'écorce d'un autre arbre pour indiquer un site sacré.

Sunie

La Dame aux Cheveux de Feu, la Dame Amour, la Princesse de la Passion

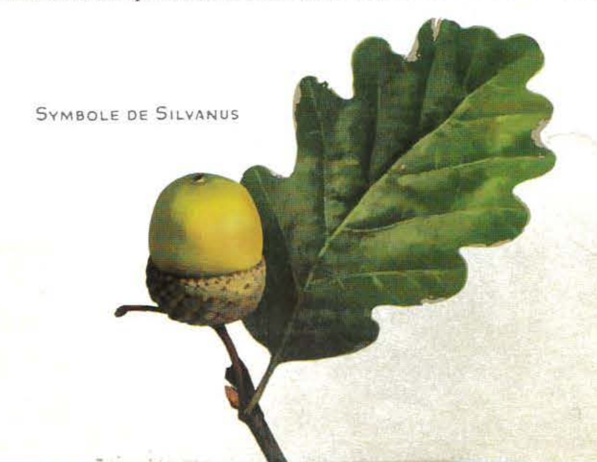
Sunie aux Cheveux de Feu est une divinité de la passion et des délices des sens. C'est la déesse de la beauté sous toutes ses formes : pas simplement les visions plaisantes, mais aussi les sons enchanteurs, les goûts délicieux et les odeurs envoûtantes, ainsi que les plaisirs exquis de la chair, depuis la caresse d'un amant au doux contact de la soie sur la peau. Ses adorateurs cherchent tous ces plaisirs dans la vie, pas par décadence, mais parce que l'expérience du plaisir est la manifestation même de Sunie.

Les fidèles de Sunie ont une réputation d'hédonistes et le sont dans une certaine mesure. Mais au-delà, ses prêtres font la promotion de la beauté dans le monde. Ils le font en créant de l'art, en encourageant les talents prometteurs, et en investissant chez des marchands qui exportent des produits de luxe venus de régions lointaines qui n'ont jamais vu de satin ni goûté de vin capiteux.

Ses prêtres considèrent la beauté physique comme l'un de ses principaux préceptes, et ils sont tous formés dans les domaines du maintien, de la mode et des produits de beauté. De fait, les prêtres de Sunie sont si doués pour créer des apparences éblouissantes qu'ils sont nombreux à tirer une grande fierté de leur faculté à se faire passer pour des exemples étonnamment attirants de l'un ou l'autre sexe.

Mais la beauté ne se limite pas à la peau, disent les sunites : elle provient du cœur et de l'essence d'un être et révèle son vrai visage au monde, qu'il soit séduisant ou repoussant. Les fidèles de Sunie croient en la romance, à l'amour véritable qui triomphe de tout, et à la nécessité de suivre son cœur pour atteindre sa véritable destination. Les aventures vouées à l'échec, les amours impossibles et les vilains petits canards qui se changent en cygnes relèvent tous du domaine de Sunie.

Les temples dédiés à Sunie sont courants dans les contrées humaines, et ils font régulièrement office de bains publics et de centres de relaxation. Un temple présente généralement un salon bien éclairé et rempli de miroirs, où les gens peuvent s'apprêter, mais aussi observer les autres



Symbole de Silvanus



Symbole de Sunie

et se montrer eux-mêmes. Quand il n'existe pas de temple ou, dans le cas des grandes villes, quand le temple le plus proche est trop loin pour s'y rendre à pied, on trouve souvent un petit sanctuaire dédié à Sunie au coin d'une rue. Ce sanctuaire prend la forme d'un miroir suspendu sous un petit toit où dire une prière tout en vérifiant son apparence. L'endroit peut présenter une étagère ou une coupelle contenant divers parfums et cosmétiques afin que ceux qui n'ont pas les moyens d'acheter ce genre de produits puissent se sentir beaux eux aussi.

Talona

La Dame des Poisons, la Maîtresse des Maladies, la Mère des Fléaux

Talona est l'une des divinités de Faerûn qui attire le plus de supplications : c'est en effet la déesse de la maladie et du poison, qu'on accuse de tous les maux depuis les maladies courantes jusqu'à la mort des cultures, en passant par les puits croupis et la peste. Dépeinte dans l'iconographie religieuse comme une vieille femme chétive portant une coupe ou un vase contenant toutes sortes de maladies et de poisons, Talona est une déesse terrible, et bien des prières la supplient d'écarter la maladie et le poison. Divers rituels destinés à l'amadouer reposent sur l'utilisation de trois gouttes de sang ou trois larmes, qu'il faut lâcher dans un puits dont l'eau est croupie, verser sur le mouchoir d'une personne qui tousse, dans du blé flétri auquel on a mis le feu, dans la bouche d'un pestiféré, etc. Il est courant d'apposer sur les flacons de poison son symbole sacré : trois petites gouttes formant un triangle. Pendant les épidémies, les gens peignent ce même symbole sur les maisons des contaminés.

Bien qu'elle reçoive de nombreuses prières, Talona ne possède aucun temple et rares sont les cultes qui lui sont dédiés. Un culte ou un sanctuaire à son nom pourraient apparaître dans une région victime de la pestilence, quand certains survivants décident de l'adorer ou même de devenir ses prêtres.

Talos

Le Seigneur des Tempêtes, le Destructeur

Talos est le côté obscur de la nature, la force impitoyable et destructrice qui peut frapper à tout moment. C'est le dieu des tempêtes, des feux de forêt, des tremblements de terre, des tornades et de la destruction générale. Il compte les ravageurs, les pillards, les pirates et les brigands parmi ses fidèles. Ceux qui l'apprécient voient la vie comme une succession d'effets aléatoires dans une mer de chaos, ce qui veut dire que les pieux devraient saisir ce qu'ils peuvent, quand ils le peuvent — car qui peut dire quand Talos frappera et les enverra dans l'au-delà ?

Talos est représenté sous les traits d'un jeune barbu large d'épaule et borgne, l'autre œil recouvert d'un bandeau noir. On dit qu'il porte une collection de trois bâtons faits du premier arbre abattu dans le monde, du premier argent fondu et du premier fer forgé. Il se sert de ces bâtons pour lever des vents destructeurs, provoquer de terribles tempêtes, et briser la terre en deux dans des accès de rage. Les trois éclairs qui composent son symbole sacré représentent ces bâtons, et quand il déchaîne sa fureur sur le monde, on pense qu'il les abat depuis le ciel comme des éclairs.

Même s'il s'agit d'une divinité populaire, on invoque plus souvent le nom de Talos par peur que par révérence. Il a bien des prêtres, mais il s'agit essentiellement de prédicateurs itinérants, qui mettent en garde contre les désastres à venir et acceptent la charité en échange de bénédictions et d'une protection. Beaucoup de ses fidèles portent un bandeau noir sur un œil, même s'il est intact.

Tempus

Le Marteleur d'Ennemis, le Seigneur des Batailles

Tempus est un dieu de la guerre qui s'intéresse à la bravoure au combat, qui favorise le recours à la force au détriment de la parole pour régler les différends et qui encourage les effusions de sang. Le dieu de la guerre est versatile dans ses faveurs, ce qui signifie que sa nature chaotique favorise tous les camps à égale mesure. Tempus peut être l'allié d'une armée un jour et son ennemi le suivant. Il pourrait sembler se manifester avant une bataille, en apparaissant à un camp ou l'autre. Si on le voit chevaucher un cheval blanc (Veiros), l'armée sera victorieuse. S'il monte un étalon noir (Deiros), alors la défaite est assurée. Mais la plupart du temps il apparaît avec un pied dans l'étrier de chaque monture, ce qui indique la nature imprévisible de la bataille. Dans ces visions, Tempus est toujours un guerrier puissamment bâti portant la tenue de combat de ceux qui l'aperçoivent.

Les faveurs de Tempus peuvent être aléatoires, mais au fil des siècles ses prêtres ont fait des efforts pour répandre et faire respecter un code militaire commun — pour faire de la guerre un domaine qui a des règles, où l'on respecte les réputations, et où un comportement professionnel est de rigueur. Ce code, qu'on appelle Honneur de Tempus, cherche à rendre les conflits aussi brefs que décisifs et aussi sûrs que possibles pour ceux qui ne sont pas impliqués. Voici quelques-unes des règles de ce code : armez quiconque a besoin d'une arme ; ne dénigrez aucun adversaire ; comportez-vous avec bravoure ; entraînez-vous tous pour la bataille ; et ne vous lancez pas dans des vendettas. Ceux qui empoisonnent les puits, qui souillent les champs, qui tuent les civils ou qui pratiquent la torture au nom de la guerre sont tous considérés comme des pécheurs.

Les fidèles de Tempus sont légion et son nom franchit souvent les lèvres des soldats. Ses prêtres sont des tacticiens et sont souvent doués dans l'art de la guerre. L'essentiel de son clergé ne sert pas dans les temples, mais comme chapelain au sein d'armées et de compagnies de mercenaires, où les prêtres encouragent leurs frères d'armes par la parole et par la lame. Les prêtres de Tempus enseignent que la guerre bien menée est juste, par le fait qu'elle exerce la même pression sur tous les partis, et que chaque bataille peut permettre à un mortel de mourir ou de devenir un grand dirigeant parmi ses compagnons. Les mortels ne devraient pas craindre la guerre, mais devraient plutôt la considérer comme une force naturelle, la tempête que la civilisation génère par son existence même.

Torm

La Loyale Fureur, le Véritable, la Main de la Justice

Torm est le dieu du devoir et de la loyauté, vénéré par ceux qui font face au danger pour le bien de tous. Les fidèles de Torm pensent qu'on peut trouver le salut dans le service, que chaque échec dans l'accomplissement du devoir nuit à Torm et que chaque succès renforce sa gloire. Ceux qui prennent à cœur les principes de Torm doivent obéir à sa volonté : parcourir le monde et être une force active du bien, réparer les torts et venir en aide aux désespérés. Ils doivent chercher à maintenir la paix et l'ordre tout en s'opposant aux lois injustes. Les fidèles de Torm se dressent en permanence contre la corruption et on attend d'eux qu'ils frappent vite et fort contre toute preuve de pourriture dans le cœur des mortels. En tant que bras armé de la justice, les fidèles de Torm sont censés apporter une mort rapide aux traîtres. Si l'on considère ces principes, il n'est guère surprenant que la plupart des paladins humains choisissent Torm comme protecteur.

La plupart des temples dédiés à Torm sont des forteresses bâties sur des hauteurs. Ces structures offrent des quartiers austères aux résidents et aux chevaliers en visite, des terrains d'entraînement et des écuries. Le granit blanc, les statues léonines et les silhouettes en armures dominent leur architecture tandis que les blasons des héros défunts ornent les murs des grandes salles.

Torm est considéré comme le bras droit bienveillant de Tyr, et en tant que tel son symbole est un gantelet blanc conçu pour la main droite. Il représente la main armée de Tyr, mais c'est également un symbole de persévérance. Torm est fréquemment représenté avec son gantelet la paume tendue en avant, que les fidèles appellent la Main Résolue. Elle traduit les principes selon lesquels les justes et les sincères doivent faire une pause avant d'agir afin de déterminer si leurs intentions respectent les idéaux de Torm. Les temples, les structures civiles et les demeures des fidèles sont souvent ornés d'images de la Main Résolue comme rappels constants de ce principe.

Les adorateurs de Torm viennent de tous les milieux, car ils accueillent quiconque cherche le meilleur pour lui-même et pour autrui, respecte ses principes de loyauté, de responsabilité, de devoir et de bonté, ou est prêt à se sacrifier pour empêcher le mal de se répandre dans le monde. Les fidèles savent qu'ils trébucheront tous de temps à autre en suivant les pas de Torm, mais les prêtres enseignent que la honte découlant d'une disgrâce mineure est bien moins grave que le fait de refuser de respecter les standards de Torm.

Tymora

Dame Chance, la Dame Qui Sourit

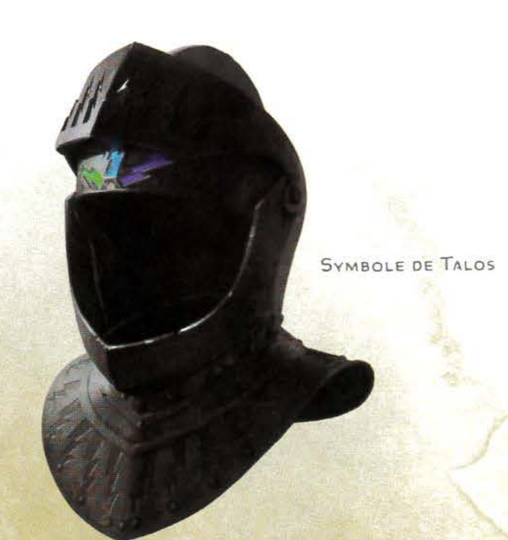
Tymora est la déesse de la fortune au visage souriant, celle vers qui vont les prières des joueurs de Faerûn. On dit que la Dame Qui Sourit n'aime personne davantage que ceux qui mettent tout leur talent et leur audace dans le jeu. Et pourtant, on pense qu'elle veille sur tous ceux qui prennent des risques pour améliorer leur vie.

Le slogan des fidèles de Tymora est « la fortune sourit aux audacieux. » Quelqu'un adresse quelques mots à Tymora avant toute entreprise pouvant profiter d'un peu de chance, mais pas quand la malchance pourrait frapper (dans ce cas, les gens se tournent vers Beshaba pour qu'elle leur épargne toute malchance ; prier les deux ne fait que provoquer la colère des deux déesses, dit-on). L'une des méthodes courantes pour deviner l'avenir consiste à lancer une pièce de monnaie à un étranger (le plus souvent un mendiant) et à lui demander si c'est pile ou face. Si c'est pile, on laisse la pièce à l'étranger en paiement pour les faveurs de Tymora. Si c'est face, l'étranger peut choisir de la garder (ainsi que la malchance) ou de la rendre.

Ceux qui vénèrent Tymora — par opposition à ceux qui se contentent d'invoquer son nom en laçant les dés — font souvent preuve d'audace. Les aventuriers et les joueurs professionnels forment l'essentiel de leurs rangs. Ils partagent tous la croyance selon laquelle ce qui est bon dans leur vie résulte de leur chance et du fait qu'ils sont assez braves







Symbole de Talos



Symbole de Tempus



Symbole de Torm

La légende de Tyché et de ses filles jumelles

Avant le Cataclysme de l'Aube, il n'y avait qu'une seule déesse de la chance : Tyché. Flirtant constamment avec la fortune et le désastre, Dame Chance accordait ses faveurs aussi vite qu'elle les retirait. Quand son amant de l'époque, Lathandre, provoqua un conflit parmi les dieux, Tyché envoya au Seigneur de l'Aube un baiser d'infortune et s'en alla explorer le monde.

Au cours de ses voyages, Dame Chance découvrit un bouton de rose d'une beauté sans égale. Enchantée par sa découverte fortuite, Tyché tendit la main pour cueillir la splendide fleur, qu'elle prit pour une proposition de trêve de la part de Lathandre, qui cherchait à recouvrir ses bonnes grâces. À sa plus grande surprise, Dame Chance fut incapable de cueillir la rose, malgré tous ses efforts. Frustrée, elle maudit la rose, lui portant malchance, et la tige de la fleur se brisa entre ses doigts. Tyché plaça la rose coupée derrière son oreille et continua son chemin. Mais elle ignorait que la rose était une manifestation de Moander, dieu de la corruption et de la décrépitude. La tige de la rose coupée se glissa dans l'oreille de Tyché et commença à la faire subtilement pourrir de l'intérieur.

Quand Tyché rentra chez elle, elle croisa sa chère amie, la déesse Séluné, qui l'attendait pour lui parler. Lathandre l'attendait lui aussi, désireux de recouvrer son affection, ainsi qu'Azouth, qui était venu offrir ses services de médiateur pour régler leur dispute. Séluné pleura à chaudes larmes en voyant la corruption qui détruisait son amie de l'intérieur, et avant que Tyché ne puisse discerner ses intentions, Séluné la frappa d'un éclair de lumière purificatrice. Le cœur pourri de Tyché se fendit en deux et une version plus petite et plus brillante de la déesse de la chance en émergea, permettant à la déesse de la lune de sauver ce qu'il y avait de bon et de pur chez son amie. Cependant, cette première silhouette qui sortit de la coquille pourrie était suivie d'une autre forme, magnifique, mais dégageant une sombre malveillance et une attitude capricieuse. Dès que les deux formes furent sorties, elles se jetèrent immédiatement l'une sur l'autre, ivres de haine et se battirent follement avant d'être séparées par les efforts conjoints des trois visiteurs.

On dit que Tymora, la Douce Fille de Tyché incarne toute la grâce et la gentillesse de sa mère, tandis que Beshaba, la Fille Déplaisante de Tyché, n'a hérité que de son apparence. Depuis leur naissance, les aspects jumeaux de Tyché (Tymora, Dame Chance, et Beshaba, la Vierge de l'Infortune) n'ont cessé de s'affronter, se disputant des sujets aussi importants que le destin des nations ou aussi futiles que la face affichée par une pièce lancée.

pour la tenter. Tymora a des fidèles parmi toutes sortes de gens : les jeunes nobles audacieux, les marchands entreprenants, les ouvriers rêveurs et les vauriens intrigants.

Les prêtres de Tymora et les temples dédiés à Dame Chance sont peu nombreux, car sa religion tend à se passer des intermédiaires. « Que l'homme en veine et la Dame Qui Sourit s'arrangent entre eux », dit le vieux proverbe. Les sanctuaires de Tymora dans les maisons de jeu ne sont pas rares, toutefois, et il arrive que les établissements de ce type attirent un prêtre et deviennent effectivement des temples.

Tyr

Sombregueule, le Dieu Manchot, la Main Juste

Tyr Sombregueule, Tyr la Main Juste, Tyr le Blessé, le Dieu Machot, l'Aveugle, Tyr l'Aveugle, le Seigneur de la Justice… tous ces surnoms disent quelque chose de la nature du dieu faerûnien de la justice. Tyr prend les traits d'un noble guerrier privé de sa main droite, qu'il a perdue en combattant Kezef le Chien du Chaos dans un acte de bravoure et de sacrifice, et avec les yeux recouverts d'un bandeau pour indiquer sa cécité, provoquée par une blessure que lui a infligée Ao quand il a remis en cause la justice des actions du Dieu Suprême.

Les fidèles de Tyr se consacrent à la justice, au redressement des torts et à l'accomplissement de la vengeance. Cette dévotion ne repose pas forcément sur l'égalité ou l'équité, mais plutôt sur la découverte de la vérité et la punition des coupables. Ceux qui vénèrent Tyr se montrent souvent stricts sur les questions théologiques ou légales et voient souvent ces sujets en noir et blanc. Le credo de Tyr, basé sur le respect de la loi et l'honnêteté, est exigeant, et ses prêtres rappellent aux fidèles de ne pas mépriser ceux qui ne peuvent pas s'y tenir : il n'y aurait rien d'honorant à le respecter si tout le monde avait assez de volonté pour y arriver.

De nombreux ordres de chevalerie sont dédiés à Tyr, et notamment les Chevaliers du saint jugement et les Chevaliers de l'épée miséricordieuse. Ces chevaliers (ainsi que les juges et les prêtres, les clercs et les paladins qui vénèrent Tyr) portent parfois de fines bandes de tissu diaphane sur leurs yeux pour rappeler à autrui que la justice est aveugle.

Umberlie

La Reine Garce, la Reine des Profondeurs, la Mère de l'Onde

Aucune communauté vivant près de la mer ne peut ignorer l'influence d'Umberlie, la déesse furieuse dont la nature tempétueuse reflète les eaux des profondeurs, qui la reflètent à leur tour. Et ces communautés prennent soin d'organiser des festivals pour apaiser la Mère des flots et s'attirer ses faveurs. Malgré son tempérament versatile, elle peut se montrer généreuse envers ceux qui lui font honneur, comme la grande reine qu'elle est.

Les gens vénèrent la Reine Garce plus par crainte que par adoration, et l'équipage des navires lui offre des gemmes qu'il jette par-dessus bord pour calmer les eaux agitées par la tempête. Comme son surnom le plus courant le suggère, on la voit comme capricieuse et cruelle sans morale particulière : la mer est un endroit sauvage et ceux qui s'y aventurent doivent s'attendre à en payer le prix quand ils défient son domaine.

Le clergé d'Umberlie ne présente guère d'organisation. Ses prêtres parcourent les cités côtières en mettant en garde contre sa fureur. Ils exigent le libre passage sur les vaisseaux en promettant en échange d'attirer les bonnes grâces de la déesse. Ils revêtent souvent les couleurs des eaux et des tempêtes et décorent leur tenue avec des objets qui rappellent la nature dangereuse de la mer : un collier de dents de requin, des algues enroulées autour d'un os humain, etc. La main momifiée d'un noyé est considérée comme un objet particulièrement saint et certains prêtres d'Umberlie utilisent ces mains tranchées comme des symboles sacrés. Umberlie possède en revanche un grand nombre de sanctuaires dans les cités côtières et les marins y laissent souvent des fleurs ou de petites sucreries dans l'espoir qu'elle épargnera leur prochain voyage. Waterdeep et la Porte de Baldur présentent tous deux des temples dédiés à Umberlie, essentiellement fréquentés par les veuves des marins disparus en mer.


Symbole de Tyr

Waukyne

Notre Dame de l'Or, la Vierge au Sou, l'Amie des Marchands

Waukyne est la déesse de la prospérité et du commerce, des deux côtés de la loi. Parmi ses fidèles les plus fervents, on trouve les boutiquiers, les membres de compagnies marchandes, les riches marchands, les guides caravaniers, les colporteurs, les agents de change et les contrebandiers. Elle montre un intérêt pour tout ce qui facilite le négoce et la circulation de l'argent, qu'il s'agisse de nouvelles routes commerciales, de nouvelles inventions ou des caprices de la mode. Ceux qui choisissent Waukyne comme protectrice sont souvent considérés comme cupides, mais on dit que la Vierge au Sou méprise les profiteurs et sourit aux industrieux et aux prodigues. C'est pour cela que les prêtres qui arborent son symbole sacré reçoivent un bon accueil dans la plupart des villes et cités.

Les temples de Waukyne ressemblent à des halls de guilde et servent souvent de lieux de rencontre pour les comptoirs commerciaux. Ceux qui suivent l'éthique de Waukyne cherchent à créer davantage d'opportunités pour tout le monde et voient la compétition pour la richesse comme l'un des principaux moyens pour la société de progresser. Ainsi, les fidèles de Notre Dame de l'Or se retrouvent souvent en conflit avec les guildes de négoce et d'autres groupes cherchant à établir des monopoles. Une pratique courante parmi ceux qui cherchent les faveurs de Waukyne consiste à mettre de côté dix pour cent de leurs profits, mais plutôt que de remettre cette dîme à un temple, ils s'en servent pour aider un commerce en difficulté, pour financer une nouvelle entreprise ou en dernier recours pour prendre du bon temps.


Symbol d'Umberlie

Les dieux de Mulhorande

Les habitants de Faerûn considèrent la Mulhorande comme l'un des Vieux empires, mais la plupart d'entre eux ne réalisent pas que la Mulhorande est en réalité le plus vieil empire encore en existence sur le continent. Les divinités du panthéon de Mulhorande, qu'on appelle parfois rois-dieux ou pharaons, font remonter leurs origines bien plus loin encore.

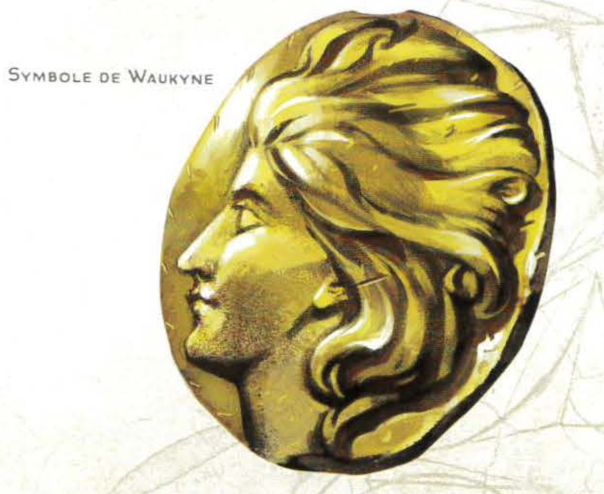
Selon les demi-dieux qui occupent le trône de Mulhorande, les ancêtres du peuple mulhorandi furent amenés d'un autre monde et asservis par les Imaskari dans un antique empire au plus profond de ce qui constitue aujourd'hui le Raurin, ou Désert de poussière. Quand les dieux de ces ancêtres entendirent les supplications de leurs lointains fidèles, ils montèrent à bord d'une grande arche céleste, guidés par l'entité connue sous le nom de Ptah. En arrivant dans ce monde, deux de ces divinités, Rê et Enlil, entreprirent de conforter les esclaves et de monter une rébellion.

La révolte réussit, mais Rê et Enlil ne purent maintenir la paix entre eux. Chacun fonda alors une dynastie distincte de mortels divins, Rê en Mulhorande et Enlil (père de Gilgéam) en Unther. Rê et les divinités qui lui étaient apparentées régnèrent pendant des millénaires sur la Mulhorande à travers des incarnations mortelles.

Mais le temps fit son œuvre, et l'attention que les divinités de Mulhorande prêtaient à leurs fidèles s'émoussa. Chaque nouvelle incarnation d'Isis, Osiris et Thoth était un peu plus humaine et un peu moins divine. Quand les Imaskaris aux grands pouvoirs magiques revinrent se venger il y a un peu plus d'un siècle, ils volèrent son sceptre à un dirigeant si faible qu'il n'avait pratiquement plus aucune force.

Si les conquérants de la Mulhorande déclarèrent l'esclavage illégal dans ce qu'ils appelaient désormais la Haute Imaskar, le peuple mulhorandi était bien conscient du joug qui pesait désormais sur leurs épaules. Les Imaskaris étaient le nouveau visage des esclavagistes d'antan, tels que les représentaient les gravures dans les tombes de pharaons. Bien des gens prièrent pour que les dieux disparus reviennent et les libèrent de nouveau de l'oppression des Imaskaris, et c'est ce qui se produisit pendant la Fracture. Ceux que l'on qualifiait d'Élus dans les autres pays étaient considérés comme des dieux vivants en Mulhorande, venus aider les Mulhorandis à se soulever.

De nos jours, la Mulhorande est gouvernée par des demi-dieux qui répondent à des noms tels que Rê, Anhur, Horus, Isis, Nepthys, Set et Thoth. Ils prennent des formes différentes et peuvent adopter les traits d'humains ou de tieffelin ou d'aasimars, mais tous agissent et parlent comme les dieux de la légende venus à la vie, ce qu'ils doivent être. Cette famille de divinités porte les cicatrices de toutes les passions, rivalités et conflits qui les ont marqués, mais pour l'instant ils ont mis leurs différences de côté pour le bien de la Mulhorande et de son peuple, et le peuple de Mulhorande les aime pour cela.

Symbole de Waukyne




Chapitre 2 : La côte des Épées et le Nord

Ce chapitre décrit de nombreux sites de la côte des Épées et du Nord, à travers le regard et les souvenirs des habitants de Faerûn. Plutôt qu'une description exhaustive, vous trouverez ci-dessous des bribes d'information issues de l'expérience de cinq individus qui ont traversé ces régions, y ont vécu et les ont explorées. Comme n'importe quels autres narrateurs, ils ont leurs opinions et leurs a priori, et peuvent baser leurs conclusions sur des informations fragmentaires. Personne dans les Royaumes ne sait tout sur tous les sujets, pas même les sages les plus vieux et les plus érudits, et les opinions forgées à partir de ces informations incomplètes peuvent souvent mener à des conclusions erronées. Cela ne veut pas dire que les informations fournies par les narrateurs sont fausses, mais seulement qu'ils ne maîtrisent peut-être pas totalement leur sujet.

Les détails fournis ici ne font qu'effleurer la surface des possibilités d'aventures dans le Nord. Si certains sites sont virtuellement inconnus des étrangers, d'autres pourraient faire l'objet (et ont fait l'objet pour certains) d'ouvrages plus volumineux que celui-ci. Si les descriptions vous donnent l'envie d'en savoir plus, considérez qu'il s'agit d'une incitation pour vous y rendre avec vos compagnons afin de les découvrir par vous-même.

Sachez également qu'il y a bien d'autres choses à découvrir dans le Nord que ce qui est présenté ici. Il existe des ruines sans nom et des communautés si petites que nous ne les avons pas citées dans ce recueil. Les merveilles et terreurs qui vous attendent dans les régions inexplorées sont d'autant plus formidables qu'elles sont inattendues.

L'Alliance des seigneurs

Cela fait plus de cent cinquante ans que l'Alliance *des seigneurs constitue le groupe le plus important et le plus influent du Nord. Sa puissance a permis de protéger les villes de la prédation d'autres factions plus puissantes, de limiter les ambitions de Luskan et d'apprendre aux dirigeants de nombreuses cités qu'il est préférable de coopérer, même pendant un temps, que de se contenter de fermer ses portes et de laisser la tempête faire rage à l'extérieur. C'est cette philosophie qui a conduit à la fondation du Luruar et quand cette leçon a été oubliée, cela a sonné le glas des Marches d'Argent. Mais cela ne sert à rien de ressasser les folies du passé. Il vaut mieux se tourner vers l'avenir, réparer les remparts et attendre que les sentinelles signalent quelque chose.*

— Andwe Cururen, agent de l'Alliance des seigneurs

L'Alliance des seigneurs n'est pas une nation en tant que telle mais un partenariat de dirigeants de villes et de cités du Nord qui ont décidé de vivre en paix et de mutualiser leurs informations et leurs efforts contre des menaces communes telles que les hordes d'orcs et les pirates nordiques. C'est une large confédération de communautés et leurs agents font allégeance d'abord à leur patrie puis à l'Alliance des seigneurs.

Dans l'environnement rude du Nord, où les hivers sont froids et où les monstres ainsi que les barbares humains déferlent régulièrement des montagnes pour piller les communautés, les grandes nations sont rares, particulièrement dans la situation actuelle du monde. En effet, de grands états-cités se sont constitués, enrichis par le commerce et protégés par des murs robustes et des défenseurs loyaux. Ces cités, dont la Porte de Baldur, Mirabar, Neverwinter, Silverymoon et Waterdeep, étendent leur influence dans les régions voisines créant ou assimilant ainsi des communautés vassales. Ces royaumes et cités s'intéressent à leur propre protection et à leur avenir avant toute autre préoccupation.

Dans les années qui ont suivi sa fondation, plus de cent cinquante ans plus tôt, il y avait beaucoup plus de communautés intéressées par cette union et certaines se trouvaient bien plus au sud. Depuis, des événements comme l'avènement d'Elturgard en tant que puissance autonome et la chute récente des Marches d'Argent ont poussé la coalition à se refermer sur elle-même, limitant les candidatures aux communautés du Nord. Les membres actuels de l'Alliance sont Amphail, la Porte de Baldur, Daggerford, Longueselle, Mirabar, Castelmithral, Neverwinter, Silverymoon, Waterdeep et Yartar. Bien qu'on puisse douter que Castelmithral demeure au sein de l'alliance encore très longtemps, les dirigeants de la cité naine ne la quitteront certainement pas tant qu'ils n'auront pas établi fermement leur pouvoir.

Il est impossible d'imputer une tendance générale aux différents membres de l'alliance. En tant que groupe, les agents des différents membres œuvrent pour préserver la civilisation du Nord et partagent les informations qu'ils peuvent – et s'opposent aux menaces qu'ils doivent contrer – pour atteindre cet objectif. Cependant, un marchand de Waterdeep ou de la Porte de Baldur, finalement, ne s'intéresse qu'à sa propre bourse et au bien-être de sa propre cité sans trop se soucier de ce qui arrive aux autres tant que cela n'affecte pas le commerce.

Dans ce chapitre, les conseils et les observations proviennent d'Andwe Cururen, une demi-elfe originaire de Silverymoon qui était autrefois un Chevalier d'argent (membre de l'armée de la cité) et aujourd'hui une émissaire mais aussi, quand cela est nécessaire, un agent actif de l'Alliance des seigneurs. Elle parcourt le Nord pour le compte de l'Alliance, représentant ses intérêts et réunissant des informations sur les communautés pour ses supérieurs et les autres agents ; elle est aussi en quête de recrues potentielles, y compris des aventuriers.

Amphail

Baptisée d'après son fondateur, un ancien seigneur de guerre de Waterdeep, la petite ville d'Amphail accueille à peine plus de sept cents âmes, ce qui ne l'a pas empêché de demander à rejoindre l'Alliance des seigneurs et d'y être acceptée il y a tout juste un siècle, grâce aux manigances des familles nobles qui contrôlent son territoire. Alors qu'autrefois elle n'était que le symbole de l'étendue de l'influence de Waterdeep, Amphail est devenue le terrain de jeu des familles nobles de la cité, un endroit où elles peuvent conspirer contre leurs rivaux et envoyer leurs membres les plus turbulents afin de satisfaire certaines de leurs tendances destructrices sans que cela nuise à leur réputation. En tant que membre de l'Alliance des seigneurs, Amphail, malgré sa puissance limitée, est l'égale de grandes cités comme Neverwinter et la Porte de Baldur pour les sujets qui concernent les autres forces de la région.

Note pour le MD : Faîtes vôtres les Royaumes

Les informations dans ce chapitre ne sont pas très spécifiques en ce qui concerne les menaces et les monstres ainsi que leurs caractéristiques. C'est intentionnel. Bien que vous puissiez utiliser ces détails pour donner un peu plus de saveur à la description des villes et cités visitées par vos joueurs, en aucun cas ces présentations ne sont définitives. Ce sont juste des indications qui n'ont pas pour but de limiter vos joueurs à une vision étroite du monde.

Vous pouvez modifier des détails soit pour surprendre vos joueurs, soit pour prendre en compte des événements qui se sont produits depuis qu'ils ont entendu parler de tel ou tel endroit. Vous êtes donc encouragés à vous baser sur ces informations et à les modifier à votre convenance pour faire vôtres les Royaumes.

La souveraineté d'Amphail signifie que, bien que parfois des patrouilles de la garde municipale de Waterdeep se rendent au nord pour savoir ce qui s'y passe, la seule véritable autorité en ville est celle des familles nobles qui la contrôlent. La principale activité d'Amphail est l'élevage de chevaux et cette ville est idéale pour trouver une monture de remplacement et toutes sortes de harnachements, brides, fourrages et autres équipements pour chevaux. La plupart des fermes disposent de forgerons ou d'au moins un maréchal-ferrant qui peut rapidement ferrer un cheval ; les fers à cheval ne manquant pas en ville.

Les visiteurs sont fréquemment avertis avec politesse par les gens du coin de se « méfier des biens nés » ou « de prendre garde aux selles d'argent » et ceux qui ignorent ces mises en garde ne doivent pas s'attendre à la moindre aide s'ils ont des problèmes avec la noblesse. Les amphailiens sont, par nature, suspicieux et discrets vis-à-vis des individus qui exposent leurs richesses ou leur statut ; ils ont appris très tôt que les nobles sont des gens qui aiment affirmer leur importance au détriment de ceux moins fortunés ou avec un statut moins prestigieux. Je trouve que ces gens simples constituent une précieuse source d'informations au sujet de ceux dont ils se méfient.

Quant aux jeunes nobles de la ville, ils semblent se livrer à leurs méfaits tout simplement parce qu'ils le peuvent. Les querelles et rivalités qui, dans la cité, ne se manifesteraient que par quelques insultes mesurées peuvent dégénérer en pugilats quand ces mécréants sont loin du regard vigilant de leurs parents. D'un commun accord, les duels sont interdits depuis longtemps en raison des vendettas qu'ils suscitaient, mais les mains se posent souvent sur les gardes des épées quand les esprits s'échauffent. Les habitants d'Amphail sont obligés de composer avec presque tous les écarts de conduite de la noblesse. Ceux dont les biens matériels sont endommagés, ou pire, blessés à cause des nobles, sont contraints de les pardonner en échange d'une certaine somme ou d'une promesse donnée au nom du transgresseur (laissant entendre que la famille du jeune noble se chargera de toute compensation). Certaines entreprises commerciales ne survivent qu'en proposant à Amphail le même confort qu'à Waterdeep, ouvrant des établissements où les jeunes nobles peuvent se réunir et se sentir chez eux.

Les trois grandes familles ayant des intérêts significatifs à Amphail sont la maison Amcathra, la maison Izimmer et la maison Rugicor ; et la plupart des affaires commerciales et des transactions financières sont gérées par l'une de ces maisons ou par leurs intermédiaires. Quand Amphail a rejoint l'Alliance des seigneurs, ces trois maisons étaient les plus influentes et elles se partagent désormais le contrôle de la ville, chacune d'elles se succédant à chaque Rencontre des boucliers. Le Seigneur Protecteur actuel se nomme Dauner Ilzimmer et il représente la ville à l'Alliance des seigneurs. La maison Amcathra n'a pas encore choisi celui qui lui succédera à la prochaine Rencontre des boucliers. Les maisons Jhansczil et Tarm ont de petites entreprises d'élevage dans la région et la maison Écudaigle dispose de propriétés près d'Amphail dans lesquelles elle poursuit sa longue tradition de soins donnés aux animaux des fermes de la région et où l'on peut acheter des harnachements et d'autres équipements de qualité.

Parmi les gens du peuple, la famille Oglyntyr possède les plus anciens et les plus grands troupeaux de bétail et de chevaux de la ville et elle fournit certains des plus beaux équidés à robe grise d'Amphail (des chevaux loyaux, intelligents, appréciés comme montures personnelles) aux nobles et aux voyageurs de la région. Une nouvelle famille, qui n'est pas issue de la noblesse mais qui est très riche, a acheté le vieux ranch Baldasker. Comme la plupart des affaires mystérieuses de cette ville, nous soupçonnons la famille Hemzar, qui était inconnue aussi bien à Amphail qu'à Waterdeep avant cette opération, de bénéficier du soutien secret d'une des maisons nobles.

Mes contacts m'ont indiqué que les Oglyntyr négocient avec les Ilzimmer afin qu'ils les aident à étouffer dans l'œuf cette entreprise commerciale, une proposition à laquelle ces derniers réfléchissent. J'ai visité le ranch Hemzar et, à mon avis, il serait peu judicieux d'agir ainsi. Ce sont les membres d'une grande famille originaire de Tashlutar ; malgré mes mises en garde, ils m'ont paru confiants et parfaitement capables de défendre leur position. Je n'ai pas été autorisée à visiter toute la propriété mais j'ai remarqué que les Hemzar se préparaient à élever et à entraîner des bêtes beaucoup plus dangereuses que des chevaux ou du bétail. J'ai alors été tentée d'avertir les Oglyntyr mais cette famille peut se montrer aussi odieuse que la pire des maisons nobles. Ces choses ont tendance à se régler d'elles-mêmes.

Les familles nobles de Waterdeep qui envoient leurs enfants à Amphail, ou qui les autorisent à s'y rendre, espèrent que leurs fils et leurs filles y apprendront quelques leçons sur la vie en étant loin de la grande cité. Et si ce faisant ils causent quelques dommages et quelques préjudices moraux, au moins ils le feront loin des regards vigilants des autres nobles de Waterdeep. Aux yeux des jeunes nobles, il n'y a personne à Amphail de suffisamment influent pour pouvoir être heurté gravement par n'importe quelle inconvenance. Ils pensent aussi qu'aucun individu important n'est susceptible d'entendre ces impétueuses jeunes têtes brûlées se vanter ou dévoiler ouvertement leurs projets. À plusieurs reprises, j'ai appris l'existence d'un danger en écoutant les gamins de différentes maisons faire les fanfarons entre eux sur des sujets qui n'auraient pas dû sortir du cercle familial.

Mis à part les excès de ses nobles, Amphail est une ville tranquille et ceux qui envisageraient qu'il en soit autrement courent le risque de représailles à grande échelle aussi bien de la part de Waterdeep que de l'Alliance des seigneurs. Les nobles de Waterdeep ont des bourses bien remplies et ils sont disposés à dépenser autant d'argent que nécessaire pour protéger leur terrain de jeu préféré et pour punir quiconque pourrait perturber leur mainmise sur la ville. La seule chose dont les nobles ne peuvent se débarrasser, c'est l'odeur de crottin qui, en été, imprègne toute la ville. C'est ce purin qui aide à alimenter la véritable activité commerciale d'Amphail : nourrir Waterdeep avec les productions des nombreuses fermes s'étendant autour de la ville.

Puisque de très nombreuses fermes d'Amphail appartiennent à la maison Ammakyl, les membres de cette famille noble sont ceux qui ont été les plus enrichis par le commerce. Ils se considèrent comme de bons propriétaires terriens pour les gens qui cultivent leurs terres et ils n'hésitent pas à rapporter toute menace visant les honnêtes travailleurs à l'attention du Seigneur Protecteur et des Seigneurs de Waterdeep. Tout ce qui peut menacer l'activité agricole à Amphail menace directement la Cité des splendeurs et une telle situation est généralement réglée rapidement par la Garde de la cité. En conséquence, même les nobles les plus rebelles prennent garde à ne pas trop empiéter sur le domaine des Ammakyl à Amphail, car une maison qui se le permettrait pourrait très rapidement avoir du mal à se procurer sa nourriture favorite pour des festivités ou d'autres événements importants pour sa réputation.

Daggerford

Construite au flanc d'une colline basse des plaines inondables du Delimiyr , cette petite ville fortifiée est dominée par le château de la duchesse locale, dame Morwen Daggerford. En comptant la ville ainsi que les hameaux et fermes environnants qui recherchent sa protection, environ mille deux cents personnages vivent dans la région. dame Morwen est la sœur du précédent duc, Maldwyn Daggerford, et elle semble être un leader compétent et charismatique. L'autorité de la famille Daggerford sur la région remonte à l'époque de l'ancien Royaume de l'Homme qui a succédé au Phalorm dans la région. Bien que ce royaume ne soit plus que poussière depuis des siècles, certains considèrent Daggerford comme le dernier bastion d'une époque de paix, de richesse et d'influence, une époque qui, avec le bon leader, aurait une infime chance de revoir le jour.

Daggerford est un havre bucolique. Les grandes et nombreuses collines de la région constituent un panorama paisible même si elles sont parfois envahies par les pillards orcs et gobelins. Les caravanes fréquentes allant vers le nord jusqu'à Waterdeep ou vers le sud jusqu'à la Porte de Baldur ont besoin d'être escortées et protégées et sont l'occasion d'avoir des nouvelles des deux cités (et des communautés qui se trouvent sur le chemin). Plusieurs auberges accueillent les visiteurs sauf durant les périodes de festivités ou d'intenses activités commerciales durant lesquelles elles sont rapidement débordées, ce qui incite de nombreux habitants à ouvrir leurs portes pour loger les visiteurs. Les combattants ayant besoin d'argent peuvent offrir leurs services pour entraîner la milice locale ou accompagner les gardes de la ville en patrouille.

La ville est gérée au quotidien par le Conseil des guildes composé des dirigeants des compagnies commerciales locales. Ces maîtres de guilde se croient beaucoup plus puissants et influents qu'ils ne le sont vraiment, imitant les Seigneurs de Waterdeep en se parant de robes et de masques au cours des réunions. Pour beaucoup, cela confine à la farce car tout le monde à Daggerford connaît leur identité et aucune magie ne masque les formes, la voix et l'attitude de ces maîtres de guilde ; il ne faut pas plus d'une ou deux soirées d'observation pour qu'un espion compétent sache qui ils sont.

Le plus grand et le plus ancien bâtiment de Daggerford est le château ducal, un bastion de trois niveaux entouré d'un rempart de deux étages et qui dispose de son propre forgeron, d'une large esplanade et d'étables pouvant accueillir un grand nombre d'animaux. Les ducs de Daggerford ont toujours conservé un important stock de nourritures afin de pouvoir nourrir les habitants du château et tous les citoyens en cas de siège.

Trois portes permettent d'accéder à la ville de Daggerford : la porte de la Rivière, qui donne accès à la rivière et à travers laquelle transitent les marchandises des navires ; la porte des Caravanes, pour le trafic commercial terrestre ; et la porte des Fermiers qui reste ouverte presque en permanence mais dont la largeur ne permet le passage que d'un seul chariot à la fois.

Une milice protège Daggerford. Servir dans la milice est obligatoire pendant vingt ans pour tous les adultes en bonne condition physique. Tous les citoyens vivant dans la ville sont formés à l'utilisation des lances et des autres armes par les propres soldats de la duchesse et ils doivent consacrer au moins une journée par mois à assurer la sécurité de la ville en tant que sentinelles sur les remparts ou en patrouillant sur les routes proches. Le fait qu'ils soient entraînés implique que les habitants de Daggerford ne se laissent pas facilement intimider par des gens armés réclamant de la nourriture, de l'argent ou le droit de passage ; de plus, ils sont plus enclins à travailler en tant que mercenaires, gardes de caravanes ou aventuriers.

Bien qu'elle soit moins avenante que ne l'était son frère, dame Morwen est reconnue comme une meilleure dirigeante de Daggerford que le duc Maldwyn. Elle est appréciée de la population qui sait qu'elle est honorable et ne souhaite que le meilleur pour sa ville. Elle s'entraîne régulièrement avec la milice et il n'est pas rare de la croiser en ville aussi souvent vêtue d'une armure que des riches atours qui siéent à son statut. Elle se rend fréquemment au sanctuaire local de Tempus, ce qui ne fait que renforcer sa réputation de femme pieuse. Malgré ses cheveux blancs, ses traits trahissent à peine son âge.

La plupart des habitants de Daggerford se connaissent, tout du moins de vue. Les étrangers sont généralement bien accueillis, surtout s'ils ont de l'argent à dépenser, à moins qu'ils ne viennent armés et qu'ils se montrent agressifs. Les gardes stationnés à chaque porte notent la présence de nouveaux venus mais ne prennent aucune mesure particulière contre ceux qu'ils ne reconnaissent pas à moins qu'ils aient une raison de le faire.

La plus grande auberge de la ville, la taverne de la Rivière étincelante, est le second bâtiment le plus grand de Daggerford et le lieu où se déroulent de nombreuses célébrations et rassemblements. Ici, les riches viennent manger et se détendre. L'auberge est ancienne, et de nombreux habitants affirment même qu'elle est plus vieille que le château ducal ; pour beaucoup, c'est l'âme de Daggerford. On peut aussi se loger dans l'auberge de la Crue d'argent et au Gésier du lézard mais ce dernier établissement ne propose pas de nourriture.

Un des commerces les plus particuliers de Daggerford est celui de la Banque du commerce de la côte des Épées, qui accepte les dépôts des marchands itinérants et qui leur permet de récupérer leurs fonds dans des établissements similaires à Waterdeep ou à la Porte de Baldur. Dame Belinda Antéos (d'une maison noble de Waterdeep) assure que son entreprise est parfaitement sécurisée et que les dispositifs magiques de la banque pour communiquer des montants précis de devises entre les villes ne peuvent être altérés.

Les membres des guildes locales qui font des affaires en dehors de la ville ne font pas totalement confiance à la Banque du commerce, préférant emprunter de l'argent à la famille halfeline Fromage-Dur qui dirige la taverne de la Vache épanouie. L'Alliance n'a officiellement aucune préférence mais je trouve dame Antéos suffisamment digne de confiance pour constituer une bonne alternative au transport de grandes quantités d'argent sur les routes. Il est plus facile de se séparer d'une petite partie de sa bourse que de tout perdre à cause de brigands au cours d'un voyage en pleine nature.

On conseille aux visiteurs d'éviter la tannerie à l'ouest et de rapidement traverser le pont Tyndal quand ils arrivent du sud. Le site de la tannerie, au sommet d'une colline,

Les royaumes en ruines du Nord

Nombreux sont ceux qui considèrent que l'avènement de la civilisation au Nord correspond à la fondation de Waterdeep. Les individus les plus érudits sont plus au fait de l'histoire de la région et connaissent au moins certains des royaumes qui ont été érigés par les habitants du Nord au fil des siècles.

Les vestiges de ces royaumes sont dispersés à travers le Nord et de nombreuses cités et villes actuelles sont bâties sur leurs ruines avec parfois des habitants qui ignorent tout ce qui se trouve sous la semelle de leurs bottes.

Eaerlann. Le royaume elfe d'Eaerlann, survivant des anciennes guerres de la Couronne, s'étendait de la Haute-Forêt jusqu'à la vallée du Delimbiyr. Affaibli par la retraite de la majeure partie de sa population à Éternelle Rencontre et par des attaques d'orcs, l'Eaerlann a fini par tomber il y a six cents ans face à une horde de démons issue d'Ascalhorn (autrefois connu sous le nom de Donjon de Portenfers et aujourd'hui sous le nom de Vallon de Portenfers).

Illefarn. Il y a dix mille ans, la capitale d'Illefarn occupait le site où se dresse aujourd'hui Waterdeep. Royaume d'elfes acceptant sur ses terres les humains et les nains, l'Illefarn est demeuré intact pendant sept millénaires. Il a fini par se fragmenter à cause de l'implantation massive de communautés humaines dans la région et de nombreux raids d'orcs ont entraîné sa perte.

Athalantar. L'éphémère royaume humain d'Athalantar se trouvait au sud de la Haute-Forêt sur un territoire revendiqué par le Roi Cerf il y a treize siècles. Ses dirigeants ont été brièvement supplantés par des seigneurs mages puis ils ont récupéré leur trône juste avant d'être balayés en quelques générations par des orcs.

Phalorm. Des monarques nains, elfes et humains se sont partagé la souveraineté du Phalorm également connu sous le nom de Royaume des Trois Couronnes qui a été fondé il y a environ mille ans dans le Grand Marais. Le Phalorm n'a existé que pendant à peine un siècle avant d'être détruit par des raids d'orcs et de gobelins.

Royaume de l'Homme. Quand le Phalorm est tombé, les survivants humains ont établi le Royaume de l'Homme, anciennement connu sous le nom de Delimbiyran, qui n'a survécu que pendant deux générations. Sa dissolution a entraîné la formation de nombreux royaumes mineurs qui ont accueilli de nombreux colons humains dans plusieurs endroits, ce qui a conduit à la fondation de nouvelles cités et villes sur la côte des Épées et dans ses environs.

Nétheril. Pendant des siècles, la légende de Nétheril a été l'illustration de l'arrogance des humains et un appât pour les chasseurs de trésors trop orgueilleux pour retenir les leçons de l'Histoire. Bien avant le Pacte des Vaux et l'avènement du calendrier des Vaux, le Nétheril s'est développé comme un empire humain fondé sur la puissance de la magie apprise dans les Parchemins de Néther, des artefacts au moins aussi anciens que les races des créateurs. Dans tout le Nord, des cités volantes nétherisses traversaient le ciel mais, le plus souvent, elles flottaient au-dessus de la terre verdoyante qui est aujourd'hui le désert d'Anauroch.

Puis Karsus, un des puissants mages de Nétheril, a osé croire qu'il pouvait prendre le contrôle de la Toile et devenir un dieu. Il a presque réussi mais en échouant, Karsus a tué la déesse de la magie, déchiré la Toile et fait s'écraser les enclaves flottantes qui n'avaient pas pu se réfugier dans d'autres plans. À partir du moment où s'est produite cette catastrophe, alors que le sang versé était encore frais, jusqu'à notre époque où ces vestiges sont couverts de mousses ou ensevelis dans les dunes, les ruines de Nétheril et ses secrets arcanes ont attiré nombre d'explorateurs vers un funeste destin.

n'atténue pas vraiment la puanteur des procédés employés et la Guilde des égoutiers se débarrasse des déchets de la ville à partir des flancs du pont. Quand il fait chaud, les odeurs provenant des deux sites peuvent être insupportables et c'est pourquoi j'ai de nouveau demandé à l'Alliance de désigner un autre agent pour les prochaines visites au cours de l'été.

Le pont de Tyndal est une structure basse en pierre que traversent les voyageurs qui arrivent de l'ouest ; c'est ici qu'un jeune garçon de la région nommé Tyndal a tenu tête à des hommes-lézard uniquement armé d'une simple dague. Il est devenu adulte, s'est marié à la fille du seigneur local, s'est attribué le titre de duc et a bâti Daggerford sur les ruines d'un ancien château. Si vous le lui demandez, sire Darfin Floshin, un elfe plus vieux que Daggerford, se fera une joie de vous raconter cette histoire, comme la plupart des récits concernant la région. Il lui tarde de voir un renforcement de la coopération entre les humains, les nains et les elfes de la région comme cela était le cas au Phalorm. Au fil des ans, Darfin a été le conseiller de nombreux ducs de Daggerford. Bien qu'il ait été éconduit par le duc Maldwyn au cours de son règne, certains signes laissent à penser que dame Morwen pourrait être plus sensible aux conseils de l'elfe d'or qui a été témoin de la chute du royaume humain de Délimbiyran, de la fondation de Daggerford et de tous les événements qui ont suivi.

Longueselle

Le hameau de Longueselle n'est guère plus qu'un ensemble de bâtiments qui se dressent de chaque côté de la Longue Route à mi-chemin entre Troisangliers et Mirabar. Une piste s'éloigne de la route vers la maison du Lierre, la grande demeure des magiciens de la famille Harpell. Depuis que les Harpell ont fondé la ville il y a plus de quatre siècles, ils ne tolèrent ni les inepties, ni le désordre. Ils ont parfois un comportement assez étrange et peuvent s'avérer déconcertants ; il leur est arrivé de transformer en lapins les membres de deux sectes rivales de malariens qui avaient troublé Longueselle avec leurs querelles, les laissant à la merci des prédateurs qu'ils honoraient ; ils constituent cependant une des plus puissantes assemblées de mages du Nord.

Bien que reclus, les Harpell sont des individus joviaux. Ne réunissant que des magiciens, ils ont tendance également à se marier avec d'autres magiciens et les femmes les plus âgées de la famille (par le sang ou par le mariage) décident des orientations de la maison et gèrent tout ce qui s'y passe. La famille accepte un certain nombre d'apprentis magiciens qui s'occupent des tâches domestiques mais aussi de la protection de Longueselle. Certains apprentis sont même les cobayes involontaires de sorts expérimentaux mais c'est le prix à payer pour se former auprès des Harpell. C'est sans doute cette sensibilité pour les expérimentations qui a poussé les Harpell à fonder leur propre ville aussi loin des autres communautés. Les jeunes magiciens avec des membres étrangement formés, des cheveux aux couleurs bizarres ou une forme fluctuante sont assez communs à Longueselle et si la population y est habituée, cela peut surprendre les visiteurs.

Étant donné la réputation de puissants magiciens des Harpell, et leur nombre, Longueselle et ses environs ne manquent pas d'individus espérant découvrir des caches de magie dissimulées comme des trésors d'enfants. Naturellement, s'il en existe vraiment, elles ne doivent pas être très nombreuses, mais les gens du coin ne se lassent pas de se divertir en envoyant des apprentis voleurs à la recherche de baguettes, d'anneaux et d'autres babioles magiques totalement fictifs comme le comprendrait fort bien tout individu un tant soit peu raisonnable. Après tout, si un marchand moyen de Longueselle savait où se trouve une magie aussi puissante, il est probable qu'il aurait tenté de s'en emparer depuis longtemps.

La principale activité à Longueselle est l'élevage et les terres autour du village sont occupées par des centaines de ranchs et de fermes de toutes les sortes et de toutes les tailles allant de minuscules haras à de grands élevages de bétail. Au cours des journées pendant lesquelles le bétail est vendu, Longueselle devient un lieu poussiéreux et bruyant où se mêlent les beuglements des animaux et les cris des fermiers cherchant à vendre leurs biens.

Le reste du temps, c'est un hameau tranquille sauf quand le silence est déchiré par l'écho du grondement d'un sort conçu par les Harpell. La famille effectue constamment des recherches sur la magie, ancienne ou récente, pour manipuler les sorts et les rituels afin de concevoir des innovations intéressantes (à leurs yeux en tout cas). Cela les a contraints à entourer la maison du Lierre du plus grand nombre possible de protections magiques afin de protéger la population d'une explosion vagabonde, d'une illusion terrifiante ou du passage au galop d'un étrange étalon d'éclairs.

Voyager sur la Longue Route peut être fatigant et on trouve à Longueselle plusieurs commerces destinés à attirer les visiteurs. Le premier est le Fer à cheval doré, une singulière auberge à l'ouest de la route qui sert une nourriture et des boissons de bonne qualité, propose des lits confortables et se trouve suffisamment proche de la maison du Lierre pour que personne n'ose y semer le trouble ou s'en prendre à ses clients. Les propriétaires ont accès à certaines des meilleures pièces de viande de Longueselle et, en conséquence, leurs grillades et leurs ragoûts sont excellents.

De l'autre côté de la rue, la famille Ostever s'occupe de la boucherie et de l'abattoir de la ville pour ceux qui veulent se procurer de la viande, et non des animaux vivants, à Longueselle. La rumeur veut que la qualité des saucisses se soit nettement améliorée au fil des ans mais les clients sont avertis par les gens du coin de se « méfier des défenses », une référence à une ancienne blague dont personne ne se souvient. Les gens disposés à attendre peuvent demander aux Ostever d'abattre un animal, d'en préparer la viande et de l'empaqueter même si l'ensemble du processus peut prendre des jours.

On peut se détendre au Golem Joueur où les tricheurs, aux cartes ou aux dés, sont jetés dans la rue et où un jeu de billes local connu sous le nom de bouclier éparpillé est très populaire. D'autres boutiques proposent tout un assortiment d'objets divers, d'articles non périssables, de bougies, de lanternes, de selles, de cordes et de roues de chariot.

On n'insistera jamais assez sur le fait que même si les Harpell s'intéressent peu à la routine quotidienne de Longueselle, c'est tout de même leur ville. Il est rare qu'ils tolèrent des insultes et toute violence à leur encontre, contre leur famille ou contre la population locale, est inacceptable. Un conflit impliquant des Harpell a toutes les chances de se régler aussi rapidement que brutalement et (à moins que l'offenseur soit sincèrement désolé, inconscient, mort ou pardonné) ne manquera pas d'attirer d'autres Harpell qui viendront soutenir les leurs. Un Harpell soutient toujours un autre Harpell dans toutes les affaires publiques et personne ne s'embête à se souvenir du nombre et des noms de ceux qui ont oublié ce simple fait.

Mis à part les Harpell, les grandes familles de Longueselle s'occupent d'élevage : les familles Cadrasz, Emmert, Kromlor, Mammlar, Sharnshield, Suldivver et Zelorrgosz pratiquent cette activité à Longueselle ou dans ses environs depuis des générations et ont donc une grande influence sur la vie quotidienne de cette ville. Elles déterminent les jours de marché, aident à résoudre les querelles entre familles et règlent les problèmes de succession quand un fermier ou un homme d'affaires meurt sans héritier. Elles s'occupent des problèmes les moins graves et maintiennent la paix comme elles le peuvent sachant très bien

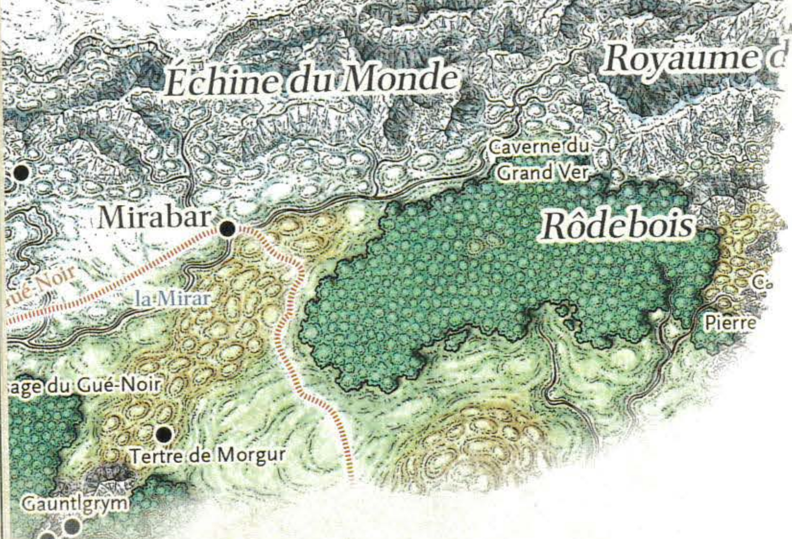


que si les Harpell sont obligés de se mêler d'une dispute, il y a toujours la possibilité qu'un des offenseurs se retrouve réduit à néant.

Ces familles sont également celles qui ont le plus de probabilité d'engager des étrangers pour s'occuper de problèmes concernant les ranchs, qu'il s'agisse d'un raid orc ou de l'apparition de lycanthropes dans la région (bien que selon certaines rumeurs ces créatures pourraient être les descendants d'un Harpell). Les ranchs les plus grands engagent souvent des aventuriers non seulement pour atteindre leurs propres objectifs ou pour se protéger mais aussi pour nuire secrètement à leurs rivaux et prendre l'avantage dans la compétition qu'ils se livrent. Si des aventuriers vont trop loin au cours d'une de ces missions, leur commanditaire peut se décharger de ses responsabilités sur ces stupides étrangers et s'ils offensent un Harpell et se font désintégrer au milieu de la Basse-Route, personne ne viendra leur demander des comptes. Mon meilleur conseil est d'être à l'affût de l'odeur de la magie dans l'air et d'agir en conséquence.

Mirabar

Mirabar est une cité humaine érigée au-dessus de cavernes naines. À la surface, les humains dominent la population, qui compte également quelques nains et une poignée de gnomes et de halfelins. Les niveaux supérieurs de la cité souterraine accueillent essentiellement des nains, avec quelques humains. Le mélange des races s'explique par une facilitation des échanges commerciaux mais aussi les préférences ou les compétences individuelles ; tout comme il existe des humains qui aiment le travail de la mine, boire de fortes boissons naines et travailler sous terre, une minorité de nains préfère vivre en plein air, travailler sur les docks et même construire des navires ou servir à bord. Les



niveaux les plus profonds sous Mirabar sont entièrement occupés par des nains car même les humains les plus robustes ne peuvent survivre longtemps à ces profondeurs. Presque tous les citoyens, quelle que soit leur race, honorent Moradin et les autres divinités naines ce qui fait de Miramar une cité empreinte d'une morale et d'une forte spiritualité naine un peu comme la cité de Silverymoon évoque les idéaux des elfes relatifs à la beauté de la nature.

Il y a fort longtemps, le grand royaume nain de Gharraghaur se dressait à l'ouest du Delzoun, exploitant, près de la Minar, des mines riches en filons de gemmes presque inépuisables. Comme bon nombre des royaumes nains, le Gharraghaur a succombé à des barbares orcs qui ont détruit le royaume et sa capitale mais sans pouvoir tirer profit de ses richesses. Pendant des millénaires, la cité inférieure est restée vide jusqu'à il y a environ huit cents ans quand le prince Ereskas de l'Amn a érigé la cité de Mirabar au même endroit (reprenant fortuitement la même convention d'appellation, « -bar », utilisée pour toutes les citadelles du Nord). Ce n'est que lorsque les nains sont revenus travailler dans les mines souterraines que Mirabar a vu sa richesse croître.

Mirabar est dirigée par un marquis héréditaire, Sélin Raurym, qui fait appliquer les décrets qui lui sont transmis par le Conseil des pierres scintillantes. Le conseil est constitué d'un groupe de nains et de quelques humains élus pour gérer la politique de la ville et déterminer où seront vendues les productions minières. Bien que le conseil maintienne depuis longtemps l'association entre la ville et l'Alliance des seigneurs, c'est le marquis qui négocie avec les autres dirigeants. Jusqu'à présent, Sélin Raurym se montre beaucoup plus compétent que ses prédécesseurs pour prendre des décisions qui bénéficient à la communauté et le conseil lui autorise une grande latitude quand il s'exprime au nom de Mirabar à l'extérieur de la cité. Sa menace de se retirer de l'Alliance après l'échec de la coalition visant à aider les cités du nord contre les récentes incursions des hordes d'orcs, bien que considérée par certains comme une bravade, a permis à Mirabar de nouer des relations beaucoup plus bénéfiques avec Waterdeep et la Porte du Baldur, ce qui a été particulièrement apprécié par le conseil.

La garde de la cité, les Haches de Mirabar, s'occupe principalement de dissuader et d'empêcher tout acte de sabotage dans les mines sans lesquelles la ville s'effondrerait. La garde permet également de protéger la ville et d'y faire respecter la loi. La richesse de Mirabar est telle qu'elle dispose de docks, de navires et de ports fortifiés sur de nombreuses îles de la mer des Épées ; aussi la cité est toujours à la recherche de soutiens militaires et magiques pour renforcer ses défenses. A la place de Mirabar, d'autres cités dépenseraient leurs richesses pour afficher ostensiblement leur prospérité, mais les Mirabariens, très pragmatiques, préfèrent s'assurer que leurs défenses soient entretenues, que leurs portes soient hermétiques et que leurs bâtiments et leurs remparts soient résistants et sécurisés. Étant donné la récente destruction de la cité en surface de Sundabar par des armées orcs, ces dépenses sont pleinement justifiées puisque personne à Mirabar ne veut voir les structures externes être anéanties. Cela serait mauvais pour les affaires. Mirabar ne rechigne pas à la dépense pour protéger ses richesses et engage autant de mages et d'aventuriers que nécessaire pour éliminer les menaces, enquêter sur les sabotages et protéger son commerce vital.

Avec l'avènement de Castelmithral au cours du dernier siècle, et aujourd'hui de Gauntlgrym, Mirabar craint que son rôle d'armurerie du Nord ne lui soit contesté. Les mineurs, les fondeurs et les forgerons de Mirabar travaillent encore plus dur pour augmenter leur production et améliorer leur art tandis que les joailliers et les émailleurs cherchent à utiliser d'anciennes techniques pour mêler des conceptions naines, humaines et elfes à leurs ouvrages à la manière de l'ancien royaume du Phalorm.

Les nains mirabariens (ou juste miriens pour certains) aiment avoir de longues et larges barbes (et non effilées ou en pointes) et de longs cheveux avec de fines tresses, une mode qui leur a été inspirée par les humains. Pour leurs portes, ou pour fabriquer des panneaux comme des miroirs, ils aiment utiliser des plaques métalliques polies, particulièrement le cuivre, traitées avec de *l'éclat éternel.* Ils incrustent souvent des gemmes dans les pommeaux et les extrémités inutilisées de leurs outils et de leurs armes. Les nains miriens sont souvent riches, possèdent fréquemment des collections de gemmes rares et singulières, utilisent des sceaux faits de gemmes serties dans leurs chevalières et investissent dans des entreprises (plutôt que dans leurs propriétés) tout le long de la côte des Épées. Ils sont raffinés et matérialistes et ils critiquent les tendances isolationnistes et xénophobes de certains nains. Les nains miriens illustrent cette attitude plus ouverte en faisant preuve d'une grande diplomatie dans des sites commerciaux comme Fireshear ou Neverwinter, et partout où ils peuvent s'intégrer, que ce soit parmi les nains ou en tant qu'intermédiaires entre les nains et les autres races.

Pour les autres nains, les Miriens sont des traducteurs et des guides locaux et « ceux qui connaissent les bonnes personnes » dans les cités dominées par les humains tout le long de la côte des Épées mais aussi à l'intérieur des terres. La plupart des Miriens adultes sont en affaire avec différents marchands humains et font bien attention à éviter les exclusivités ou à disposer d'un panel trop limité de partenaires commerciaux et de contacts afin de demeurer entièrement libres de leur destinée. Ils détestent l'idée que les humains puissent avoir la moindre chance de les dominer.

ÉCLAT ÉTERNEL

Les nains ont été les premiers à découvrir le secret permettant de traiter le métal avec de l'éclat éternel. La technique a été reprise par de nombreuses autres races avec différents niveaux de réussite. Les armures, armes et autres objets métalliques traités avec de l'éclat éternel conservent leur éclat sans qu'il soit nécessaire de les lustrer et ils sont résistants à la rouille, au ternissement et à l'usure naturelle (et parfois magique).

Les richesses qui abondent à Mirabar n'ont pas seulement accru l'influence et la culture des Miriens, elles leur ont aussi permis de s'adonner à toutes sortes de loisirs personnels comme les collections d'art (les statuettes et les peintures en particulier). Les quartiers privés de la plupart des miriens disposent d'un mobilier confortable, de peintures, de statues petites et grandes et de carillons suspendus, souvent métalliques mais produisant toujours un son agréable et jamais strident ou trop fort. Les gemmes abondent dans les familles des nains miriens et au lieu d'être cachées, elles sont utilisées comme devises mais aussi comme parures. La plupart des rues de Mirabar sont décorées de pierres semi-précieuses et les angles et les intersections importantes bénéficient de splendides incrustations dont certaines sont si récentes qu'on peut encore sentir la poudre utilisée par les joailliers.

Cependant, malgré la richesse de la ville, il existe des riches et des pauvres (relativement) à Mirabar. Tout le monde ne bénéficie pas de cette manne financière et les salariés dont les revenus sont déterminés à la journée ou au mois ne peuvent espérer que leur contrat permettra de les enrichir. Les marchands riches et les chefs d'entreprises font attention à ne pas exposer leur réussite de manière ostentatoire ; leurs vêtements peuvent être fabriqués avec un tissu plus riche mais ils conservent le même style et les mêmes couleurs que ceux des plus pauvres. Les salles d'attente et les vestibules des maisons fortifiées des plus aisés sont aussi simples et modestes que ceux des pauvres. Maintenir les apparences d'une relative égalité financière est vital car si n'importe quel individu en position de commettre un crime violent, comme un forgeron ayant accès à des épées et à des haches, avait une idée de la richesse des plus riches mirabariens, cela se terminerait certainement en bain de sang avant que les parties lésées n'obtiennent satisfaction.

NEVERWINTER

Il y a quelque temps, Neverwinter était confrontée à toutes sortes de dangers, de déprédations et de ténèbres. Aujourd'hui, les orcs qui menaçaient la cité sont partis vers l'est pour rejoindre leurs frères risquant d'être écrasés par les nains. Le Gouffre qui déchirait les terres a été scellé par une puissante magie. La Grand-Route a été dégagée et reconstruite et le commerce a repris avec Waterdeep et les royaumes du sud. Ce qui, il y a encore dix ans, était la cité ravagée et meurtrie de Neverwinter est aujourd'hui un lieu bourdonnant d'activité où les gens semblent disposés à surmonter les épreuves qui les ont accablés afin de bâtir un meilleur futur pour la ville.

Il y a presque un demi-siècle, le mont Hotenow (le volcan proche qui réchauffe la rivière traversant la ville) est entré en éruption en détruisant une grande partie de Neverwinter, en tuant des milliers de personnes et en ouvrant un énorme gouffre béant scindant la ville en deux. Neverwinter était en ruine et des forces extérieures, de Nétheril à Thay, du seigneur Dagult Neverember de Waterdeep jusqu'aux agents des Enfers, cherchaient à en prendre le contrôle. Nombreux furent ceux qui ont lutté contre ces dangers et, finalement, la cité a pu jouir d'une certaine paix.

Puisque Dagult Neverember avait été destitué de son poste de Seigneur manifeste de Waterdeep, il consacra toute son attention et tous ses efforts à la reconstruction de la cité qu'il revendique. Quelle que soit l'opinion des gens sur ses prétentions au trône de Neverwinter, au cours des dernières années, il a démontré qu'il était un leader compétent capable d'inspirer la population qui l'a accepté en tant que Seigneur Protecteur. Il est l'architecte de la fermeture du Gouffre et de la reconstruction de la Grand-Route et il cherche constamment à réparer et à améliorer la cité. Même s'il ne peut pas prouver qu'il est le descendant du seigneur Nasher Alagondar, le peuple de Neverwinter l'a accepté en tant que dirigeant (la rumeur selon laquelle je n'apprécie pas le seigneur Neverember n'a rien à voir avec ce que je pense de ses capacités de leader ; je ne supporte tout simplement pas sa compagnie).

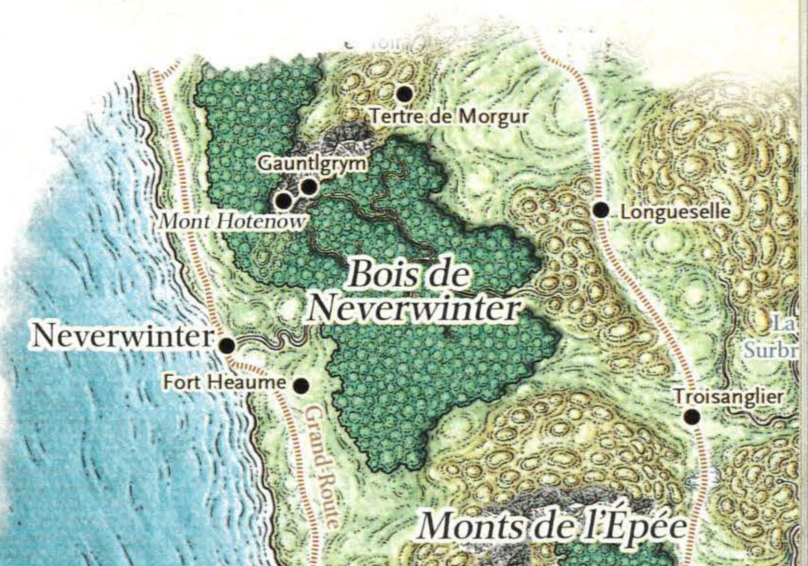
C'est à partir de l'Enclave du Protecteur, située au palais de la Justice, que s'exerce l'influence de Neverember. Tyr étant revenu à la vie et son culte étant redevenu prédominant, le Seigneur Protecteur s'est installé dans une villa privée des plus modestes. Ce sacrifice, et le renouveau du culte de Tyr dans sa précédente base d'opérations, n'est qu'une preuve de plus, pour certains, que Neverember mérite de régner sur Neverwinter. Jusqu'à présent, le château Never demeure une ruine dangereuse mais Neverember envisage de le revendiquer et de le reconstruire pour symboliser le renouveau de la cité.

Les fidèles d'Oghma sont arrivés à Neverwinter pour rendre sa gloire passée à la maison du Savoir mais, à part ça, on voit à chaque coin de rue une multitude de sanctuaires consacrés à toutes sortes de divinités.

Au fur et à mesure que la cité renaît de ses cendres, il est probable qu'il y aura des demandes d'anoblissement, et des privilèges qui vont avec, mais aussi de nouveaux intérêts commerciaux. Mais il est certain que le Seigneur Protecteur Neverember soulignera le fait qu'il n'est qu'un protecteur et non un roi et qu'il ne peut donc anoblir qui que ce soit. Des guildes vont sans doute se constituer mais pas avant plusieurs années, si ce n'est des dizaines d'années, le temps qu'un groupe s'impose par rapport à ses rivaux.

De plus en plus, les citoyens réclament que les hommes de main de Mintarn soient remplacés par des gardes locaux respectables qui ont un intérêt personnel à la protection de Neverwinter. Ce sentiment de la population a conduit les habitants de certains quartiers à organiser leurs propres milices et le Seigneur Protecteur veut éviter tout conflit entre les mercenaires et ces groupes. En conséquence, Neverember réduit progressivement le nombre de soldats de Mintarn, les citoyens formés en protégeant le rempart de fortune contre les menaces du Gouffre ayant démontré qu'ils étaient capables de constituer une véritable force militaire. La Porte de Baldur et Waterdeep ont proposé leur aide pour former les nouveaux gardes de Neverwinter mais le Seigneur Neverember préfère faire appel à des aventuriers aguerris plutôt que de solliciter l'aide de son ancienne cité.

Avec la restauration de la proche Gauntlgrym, Neverwinter espère avoir un allié qui pourra lui fournir des





armures robustes et des armes efficaces. Bien que la ville n'ait pour l'instant pas grand-chose à offrir, le commerce se développe rapidement à Neverwinter puisque la nouvelle de sa renaissance attire de nouveau les navires de la mer des Épées, les livraisons de denrées du nord et les investissements du sud. Les aventuriers sont attirés par les rumeurs de trésors dans la région et s'y rendent pour trouver du travail ; souvent, ils se retrouvent employés pour nettoyer certains recoins obscurs de la ville et pour escorter les caravanes de plus en plus nombreuses qui vont et viennent le long de la Grand-Route. Le Seigneur Protecteur espère qu'avec le développement du commerce et des revenus, et le retour d'artisans talentueux, Neverwinter redeviendra un jour digne de son surnom : la Cité des mains expertes.

Il existe cependant une opposition à l'autorité de Neverember mais sans aucune unité et sans aucune structure à laquelle faire appel, les rebelles abandonnent progressivement leur pseudo résistance pour se consacrer à la reconstruction de la ville. Bon nombre des Fils d'Alagondar, un groupe rebelle qui s'opposait à l'origine au Seigneur Neverember, se portent désormais volontaires pour remplacer les mercenaires de Mintarn qui patrouillent en ville. Si les Fils d'Alagondar peuvent s'aligner sur les objectifs de Neverember, ce dernier espère utiliser cet exploit pour attirer de riches nobles de Waterdeep (qui ont toujours hésité à engager leurs fortunes avec un Seigneur manifeste ayant échoué et qui a été exilé de Waterdeep) afin qu'ils investissent dans la cité et reconstruisent peut-être certaines des villas de la noblesse dans lesquelles ils séjourneront pour traiter leurs affaires.

Le Gouffre étant fermé, et le mur séparant le reste de la ville de ses horreurs étant désormais abattu, une vaste étendue de Neverwinter est vide, sans aucun habitant, et avec une grande quantité de blocs de pierre à cause des ruines éparpillées dans toute la ville. Quiconque le souhaite peut s'installer dans cette zone, revendiquer un terrain et construire une structure pour y vivre ou y travailler. Il n'y a pour l'instant aucune guilde qui peut restreindre le commerce ou la construction et aucun noble à solliciter ou à soudoyer. Ceux qui veulent se créer un foyer ou lancer une activité commerciale peuvent tout simplement le faire et même ceux qui n'ont ni talent particulier ni argent peuvent proposer leurs services ou utiliser leurs mains pour se faire une place en ville.

Le long du fleuve, de nombreux pavillons de marchands sont revendiqués et rénovés par des gens qui ont entendu parler de ce que Neverwinter était autrefois et de ce que cette cité pourrait de nouveau devenir. Certains n'ont aucun talent particulier et bon nombre d'entre eux n'ont aucune fortune mais tous viennent avec le désir de travailler et, par là même, de s'enrichir. De nouvelles boutiques et de nouveaux ateliers ouvrent par dizaine et des travailleurs sans formation offrent leurs services en tant qu'ouvriers ou apprentis ; ceux qui échouent dans une activité en essaient une autre, bénéficiant de la multitude d'opportunités qu'offre la cité. Ceux qui n'ont plus aucune option peuvent travailler à draguer et à cartographier les égouts pour le compte du Seigneur Protecteur, une tâche rendue nécessaire par le cataclysme ayant créé le Gouffre.

Comme n'importe quelle autre cité, Neverwinter a également ses inconvénients. Bien que la plupart des gens soient disposés à travailler, certains ont recours au vol pour vivre et s'en prennent à ceux qui n'ont déjà plus grand-chose. La nourriture se fait parfois rare, les auberges et les tavernes sous-estimant le nombre de leurs clients ou, tout simplement, parce que les marchands ont épuisé leurs stocks. Il faudra probablement encore quelques années avant que la cité ne se remette complètement des maux qui l'accablent mais, pour certains, les aléas de la vie à Neverwinter sont ce qui la rend si excitante. Pour de nombreux marchands, en particulier ceux qui produisent ou vendent le blé et les légumes dont la ville a besoin, c'est l'occasion rêvée d'aider une puissance en devenir tout en devenant riches.

Porte de Baldur

Sur la route de la Côte, à quelque soixante kilomètres en aval du fleuve Chionthar depuis la côte des Épées, se dresse la bouillonnante cité de la Porte de Baldur. Abritant des dizaines de milliers d'habitants, la cité portuaire possède un sol pauvre mais sa baie abritée, préservée des effets des marées, en fait un site idéal pour le commerce de marchandises avec les communautés situées à l'ouest dans la mer des Épées, à l'intérieur des terres le long du fleuve et tout le long de la côte. La Porte de Baldur est une ville commerciale qui excelle dans l'art de faire circuler les devises des autres puissances avant de se les accaparer.

Hélas, elle entretient aussi un lien étroit quasi légendaire avec le dieu sombre, Bhaal. Il y a à peine quelques années, la cité a connu le terrifiant retour du Seigneur du meurtre. Après un certain nombre de décès, un des ducs de la ville, Torlin Écudargent, s'avéra être un Élu de Bhaal et subit une monstrueuse transformation ; son influence poussa de nombreux citoyens à se muer en tueurs assoiffés de sang, provoquant de véritables émeutes et de nombreux morts avant qu'il soit finalement abattu par de braves aventuriers. Encore aujourd'hui, les échos meurtriers de ces événements se répercutent en ville et au-delà et il n'est pas rare d'entendre parler à la Porte de Baldur de rapports d'atroces massacres inexpliqués.

La Porte de Baldur est dirigée par le Conseil des quatre, des ducs qui déterminent les lois et la politique de la cité. Parmi les quatre, un unique grand duc est nommé qui a le pouvoir de trancher les égalités quand le conseil ne parvient pas à se mettre d'accord. Le grand duc actuel se nomme Ulder Gardecorbeau, et il est secondé par les ducs Thalamra Vanthampur, Belynne Stelmane et Dillard Portyr, le précédent grand duc qui a cédé ce poste à Gardecorbeau après les récents troubles. Le conseil est secondé par le Parlement des Pairs, un groupe d'environ cinquante Balduriens qui se réunissent chaque jour (mais presque jamais au complet) pour discuter de l'avenir de la cité et recommander aux ducs certaines actions dans tous les domaines aussi bien importants que triviaux. À n'importe quel moment, environ un quart des pairs sont de puissants membres de la communauté de la Cité basse tandis que le reste est constitué de membres des familles nobles de la Cité haute, les patriars.

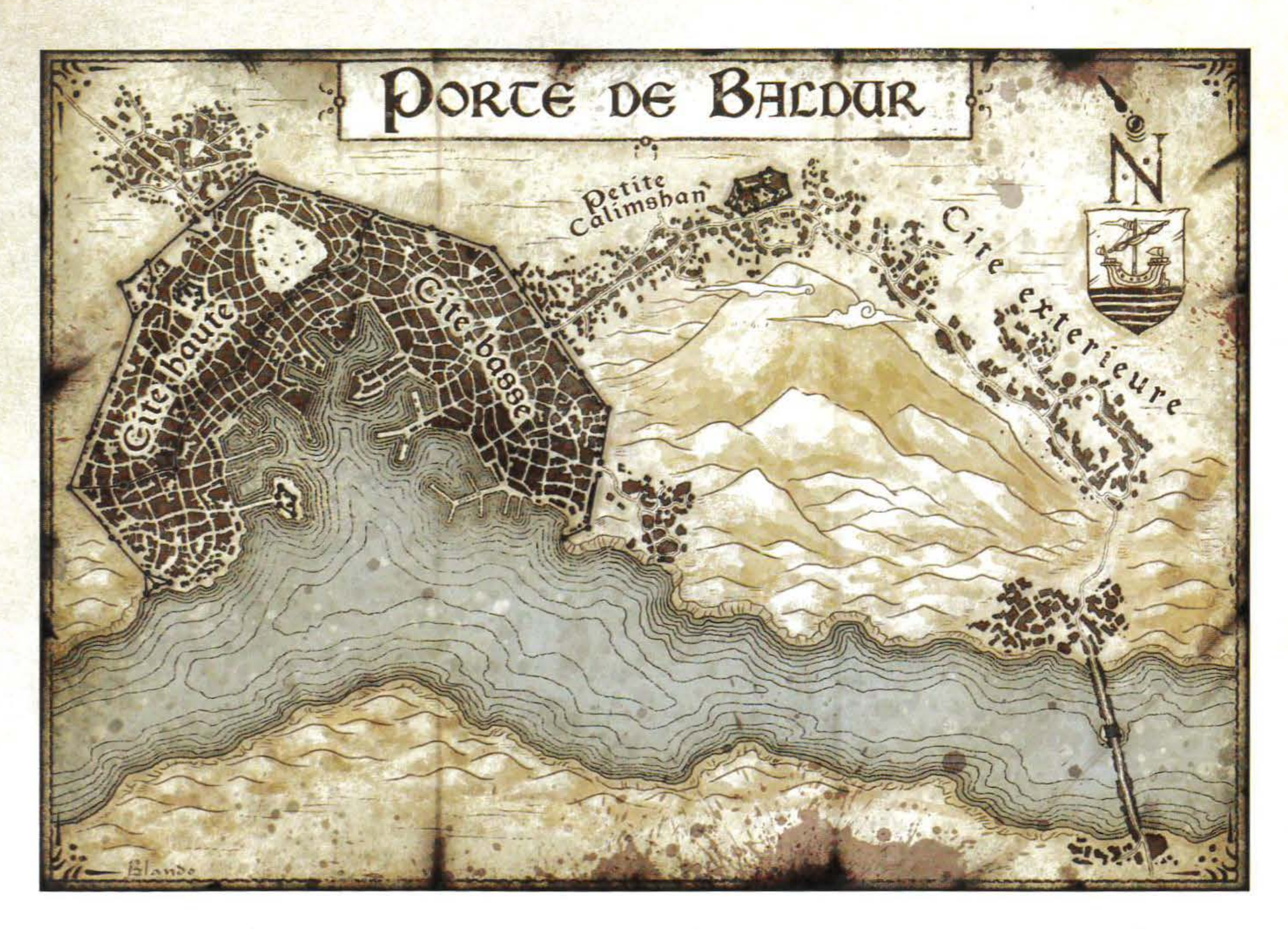


La défense de la Cité haute est assurée par la Veille, les forces de l'ordre officielles de l'élite de la cité. Le devoir de la Veille est de défendre les patriars et de faire appliquer leurs lois, pas grand-chose d'autre. Pour le reste de la cité, la sécurité est assurée et l'ordre maintenu par la compagnie de mercenaires du Poing enflammé, une force supposément neutre qui est libre de participer à des conflits extérieurs tant qu'elle ne se dresse pas contre la Porte de Baldur. Traditionnellement, l'officier de plus haut rang du Poing enflammé est un des ducs de la cité et le grand duc Ulder Gardecorbeau satisfait fièrement à cette tradition. Il est assez facile de devenir membre du Poing enflammé et les aventuriers expérimentés progressent rapidement dans la hiérarchie (augmentant ainsi leur influence politique) dès qu'ils deviennent des membres permanents. De nombreux officiers supérieurs sont d'anciens aventuriers qui ont pris leur « retraite » pour se consacrer à une vie militaire.

Que ce soit dans la Cité haute ou basse, les milieux criminels sont contrôlés par un groupe obscur connu sous le nom de Guilde. Les ducs ne reconnaissent pas le pouvoir de ce groupe, tout du moins officiellement, mais tentent (en théorie tout du moins) de limiter son influence à chaque fois qu'ils le peuvent. Je ne compte plus le nombre de gangs qui revendiquent des territoires dans la Cité basse ou dans la Cité haute et tous semblent prêter allégeance à la Guilde. Tous les efforts pour détruire la Guilde ont jusqu'à présent échoué car, d'une part, il est presque impossible d'identifier clairement le chef de ce groupe et, d'autre part, parce que les dirigeants de la cité ne redoublent pas d'efforts pour assurer la protection du peuple.

La Cité haute

La Cité haute de la Porte de Baldur est le havre confiné de la noblesse, les patriars. Du haut de leur colline, les patriars dominent le reste de la ville dans tous les sens du terme, usant de leur fortune et de leur influence pour faire pression sur le Conseil des quatre afin qu'il préserve leur train de vie. Bien qu'il fût un temps où un marchand riche, ou un puissant aventurier, pouvaient espérer gravir l'échelle sociale des patriars, il n'y a plus de place, que ce soit physiquement ou autrement, pour permettre le développement de l'élite de la Cité haute. Désormais, seuls ceux qui naissent au sein d'une famille de patriars habitent les manoirs qui se dressent dans le plus ancien secteur de la Porte de Baldur. Les plus pauvres d'entre eux n'hésitent pas à vendre le mobilier et les décorations de leurs demeures afin de maintenir les apparences.



On pourrait imaginer que les patriars vivent dans le luxe et la débauche et pour bon nombre d'entre eux, c'est une réalité. Cependant, certaines familles essaient honnêtement d'améliorer la cité et presque chaque famille a au moins un membre qui exerce une activité commerciale majeure – quel que soit son héritage, il faut bien se nourrir. Il n'y a qu'une seule famille non humaine parmi les patriars, les nains du clan Shattershields qui vivent à la Porte de Baldur depuis suffisamment longtemps pour être aussi doués que leurs pairs humains pour contempler avec mépris le reste de la plèbe.

Un certain nombre de portes séparent la Cité haute de la Cité basse mais la plus célèbre est celle de la Porte de Baldur qui donne son nom à la cité. Les produits commerciaux ne passent que par cette porte où ils sont taxés, bien que ces taxes soient à l'origine de la prise de pouvoir des premiers ducs et de la constitution du mur de la Cité basse. Les autres portes sont réservées à l'usage exclusif des patriars et de leurs escortes. Quiconque n'est pas accompagné d'un patriar, vêtu d'une livrée de patriar ou porteur d'un document faisant la preuve qu'il travaille pour un patriar, doit utiliser la Porte de Baldur pour passer de la cité haute à la cité basse et vice-versa. N'oubliez pas ça si vous voulez passer discrètement d'une partie de la ville à l'autre.

La Cité basse

Le long du port s'étend la Cité basse où se dressent des maisons en pierre (parfois branlantes) aux toits d'ardoises et où vivent ceux qui travaillent dur. Le commerce est vital pour la Porte de Baldur et c'est dans le Port gris qu'arrivent et partent les marchandises. Les ouvriers qui chargent et déchargent les navires, qui contrôlent les cargaisons et les transportent, qui réparent les carènes et les voiles, vivent tous ici. Cette partie de la ville est très humide, certains disent que c'est à cause du Vieux mur, et des lampes (allumées et entretenues par les citoyens, pas par la ville) percent l'épais brouillard. La plupart des gens du coin portent sur eux des lanternes ou des lampes et les visiteurs qui ne le font pas peuvent toujours louer les services d'un jeune Baldurien afin qu'il les guide à travers les rues.

La Cité basse a été isolée par un mur pour bénéficier de la protection de la ville mais le contraste entre les deux quartiers n'a jamais été aussi saisissant. Le Poing enflammé est chargé de maintenir l'ordre dans la Cité basse et ses membres accomplissent cette mission avec une brutale efficacité, décourageant la plupart de perpétrer publiquement des vols, des actes de vandalisme ou des actes de violence.

Alors que des marchands des autres cités peuvent espérer rejoindre un jour la noblesse, à la Porte de Baldur la seule chose que l'on peut espérer c'est de devenir un marchand incroyablement riche et influent. Devenir un patriar n'est même pas envisageable. Cependant, les Balduriens les plus riches essaient de vivre dans des conditions les plus proches possible de celles des patriars, achetant des propriétés mitoyennes dans l'espoir de les démolir pour construire de grandes demeures à l'image des manoirs de la Cité haute. On trouve quelques demeures de ce style dans le quartier des Jardins suspendus et certains patriars reprochent à ces marchands de prendre trop leurs aises avec leur nouveau statut.

La Cité extérieure

Hors des murs, aucune loi ne limite la construction ou le peuplement, aussi ceux qui sont trop pauvres pour résider dans la ville, ou pour s'acheter une maison, ont bâti ce troisième quartier à l'ombre de ses remparts. Ils paient leurs impôts et se sont installés des deux côtés des routes menant à la Porte de Baldur. Ici vivent les plus pauvres d'entre les pauvres mais aussi ceux dont on considère les activités comme trop gênantes, trop bruyantes ou trop nauséabondes. On y trouvera donc de nombreux tanneurs, forgerons, maçons, teinturiers et autres artisans. C'est déplorable, mais la ville ne fait pas grand-chose pour aider la population qui y vit et les âmes charitables (dont je fais partie) partent parfois d'une extrémité de la route avec une bourse pleine qui se vide bien vite avant même d'atteindre l'autre extrémité.

L'absence de lois à l'extérieur de la Cité haute est à l'origine de deux phénomènes étranges qui n'ont aucun rapport l'un avec l'autre. Un quartier calishite entouré d'un mur, connu sous le nom de la Petite Calimshan par les Balduriens, s'est développé à l'est de la ville. Dans ce quartier, les lots sont divisés par des murs sur lesquels on peut circuler pour que les portes ne ralentissent pas le trafic piétonnier comme cela est le cas pour les chariots et les chevaux. Ici, les réfugiés de Calimshan se sont trouvé un foyer loin de leur nation du sud et ils sont assez autonomes dans les domaines du commerce, de la culture et de la défense.

Des bâtiments ont également été érigés le long du pont de la Vouivre qui enjambe le Chionthar. Le pont est envahi de boutiques, de tavernes et de bâtiments le long des deux travées qui sont parfois même suspendus aux supports de la structure. On doit payer une taxe pour traverser à pied, en chariot ou en charrette mais beaucoup affirment qu'ils seraient disposés à payer plus pour pouvoir emprunter le pont sans avoir à éviter les colporteurs et les gamins des rues qui infestent la zone.

Silverymoon

Depuis longtemps un membre puissant et influent de l'Alliance des seigneurs, et depuis toujours un état des Marches d'Argent du Luruar, Silverymoon est ce à quoi de nombreuses cités aimeraient ressembler : un royaume tranquille et paisible où de nombreuses races vivent ensemble dans un effort commun de partager leurs connaissances, leurs célébrations et leur défense. La cité est principalement peuplée des races considérées comme « honorables » (humains, nains, gnomes, elfes, halfelins et demi-elfes) mais aucun individu n'est rejeté de Silverymoon à cause de sa race (bien qu'un drow ou un orc qui se comporte comme ceux de son espèce est certain d'être sévèrement puni pour avoir troublé la sérénité de la ville). Dans la présentation qui suit, je ne cacherai pas mon attachement profond à mon foyer mais je vais tenter d'être la plus objective possible dans ma description.

La Gemme du Nord est un endroit magnifique avec des tours élancées, des édifices aux courbes majestueuses et des structures construites dans les arbres vivants. Pour de nombreux elfes, la ville leur rappelle les anciennes cités elfes des temps passés ; certains l'appellent la Myth Drannor du Nord, même de nos jours après la restauration et la chute de cette fabuleuse cité. Même lorsque la pierre est utilisée dans les constructions, le lierre et d'autres plantes poussent sur ce matériau ou autour de la plupart des éléments structurels ce qui confère à la cité une dominante verte.

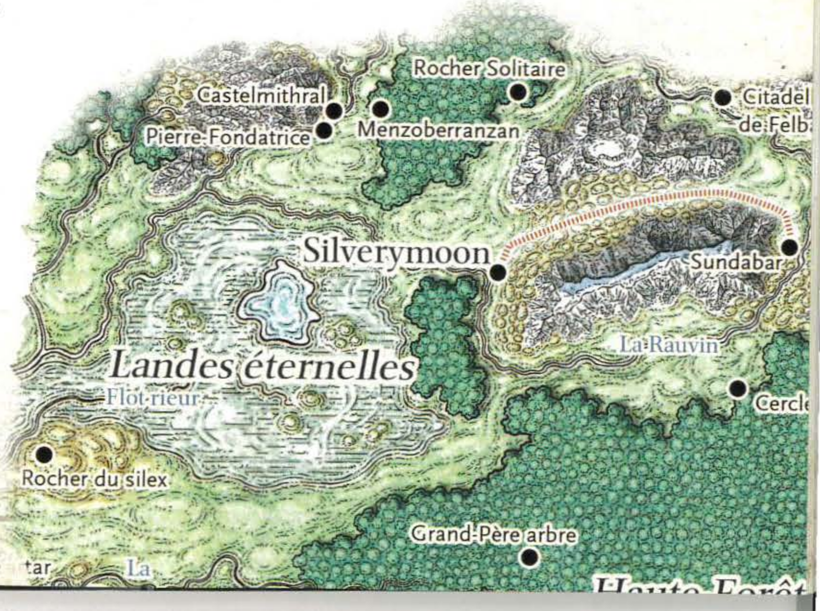
Malgré son architecture arboricole, Silverymoon est un endroit civilisé abritant des écoles de musique et de magie, une grande bibliothèque, des formations bardiques ainsi que des temples et des sanctuaires consacrés à Mailikki, Oghma, Silvanus, Sunie, Tymora et Mystra. La connaissance, aussi bien son acquisition que la sagesse qui résulte d'une étude attentive, est le véritable trésor de Silverymoon, un trésor aussi précieux que la magie ou la richesse.

Bien qu'il soit aisé et plaisant de se perdre parmi les arbres de la cité, quiconque s'approche suffisamment de la rivière Raurin est émerveillé par la vision du Pont-de-Lune : la grande arche constituée d'une force argentée qui enjambe le cours d'eau. Même pour ceux qui sont nés en ville, c'est un spectacle émouvant et certains affirment même voir la déesse Lurué (qui donne son nom à la cité) danser au-dessus du pont quand personne d'autre ne regarde.

Étant donné sa splendeur, une visite à Silverymoon fait partie des expériences les plus mémorables qu'un étranger puisse avoir. Même parmi ceux qui combattent régulièrement des monstres ou qui manipulent la magie, Silverymoon est un lieu de paisible beauté contemplative, d'occasions uniques d'apprendre et un havre offrant un répit quand on est confronté à la dure réalité du Nord.

Ceux qui cherchent des connaissances perdues ou cachées viennent souvent à Silverymoon pour trouver un moyen de les découvrir, que ce soit en étudiant dans la Voûte des Sages ou en consultant les archives de la maison des Cartes pour y localiser une cité ou une forêt perdue. Ce ne sont que deux des nombreux bâtiments dédiés à la connaissance du Conclave de Silverymoon, le grand centre du savoir et de la sagesse qui constitue une grande partie de la partie sud de la ville. Si une carte, un livre ou un sort existe quelque part à Faerûn, il est probable que vous en trouverez une trace ici ne serait-ce qu'une simple mention dans un grimoire ou dans les mémoires d'un des grands sages de la ville. Candlekeep abrite sans doute une des plus grandes collections d'ouvrages écrits du monde, une accumulation de savoirs qui fait la force de la cité. Silverymoon est le lieu où les connaissances et l'étude sont honorés. Si vous devez traduire un ancien grimoire rédigé dans une langue perdue, apprendre la bonne intonation d'une chanson complexe ou mieux comprendre les écrits énigmatiques de sages morts depuis longtemps, il n'y a pas de meilleur endroit que Silverymoon pour trouver de l'aide.

Il est aisé de venir à Silverymoon pour obtenir certaines connaissances sur un sujet avant d'être captivé par une étude à laquelle vous pourriez consacrer votre vie entière ou de vous rendre compte que c'était cette étude, et non le fait que vous recherchiez, qui était ce que vous désiriez vraiment. Bien qu'on puisse trouver dans la cité des professeurs et des sages compétents dans n'importe quel domaine, il est rare qu'une interaction avec l'un d'eux se limite à une simple réponse à votre question. Apprendre



à lancer un sort précis, à trouver d'anciennes ruines ou à comprendre un secret peut nécessiter des mois de formation afin de démontrer à un enseignant que l'information recherchée sera confiée à une personne qui en est digne.

À l'est de la cité se dresse le Haut Palais, la capitale de la cité et de l'ancien état du Luruar. Le seigneur Methrammar Aerasumé vit dans cette haute structure aux tours effilées. Les créneaux des remparts sont sculptés pour ressembler à des têtes de licorne. Les soldats de la Haute Garde, équipés de harnois d'argent, protègent cette résidence et ce siège du pouvoir et empêchent d'entrer ceux qui n'ont rien à y faire.

Depuis très longtemps, Silverymoon est dirigée par un haut mage. Alustriel Silverhand, une des plus influentes et celle qui a régné le plus longtemps, a renoncé à sa charge il y a plus d'un siècle afin de devenir la haute dame du Luruar ; c'est Taern Cornelame qui lui a succédé. Bien qu'il ait régné avec sagesse au cours du dernier siècle, Taern a récemment abdiqué au profit du Haut Maréchal Methrammar Aerasumé, le fils demi-elfe d'Alustriel et le commandant des forces armées de Silverymoon. Au cours des rencontres de l'Alliance des seigneurs, Taern s'exprime toujours au nom de la cité pour le compte de Methrammar, ce dernier étant bien trop direct et impatient pour négocier avec les autres seigneurs.

Silverymoon est protégée par plusieurs forces. Il y a tout d'abord, les Chevaliers d'argent, les guerriers aux armures étincelantes qui patrouillent dans les rues de la cité et dans les terres environnantes. Les officiers des Chevaliers d'argent sont bien formés à l'histoire militaire et aux tactiques de combat et ils ont une haute opinion de leurs capacités et de celles de leurs camarades, une haute opinion qui est bien souvent justifiée. Ils sont soutenus par la Gardesort, de puissants magiciens et ensorceleurs formés à la magie guerrière. Enfin, la cité dispose de son propre *mythal*, un grand champ de force magique qui empêche ses habitants de pratiquer toutes sortes de magie. En particulier, les sorts qui invoquent des flammes et des élémentaires ou qui permettent de se téléporter échouent quand leurs cibles se situent à l'intérieur du *mythal*. Si un adversaire tente de traverser le Pont-de-Lune, la structure peut disparaître (par la volonté des dirigeants de la cité et d'autres individus harmonisés avec le *mythal*) pour que les attaquants soient engloutis dans la rivière.

Aucune cité n'a autant souffert dans son prestige que Silverymoon à cause de la récente guerre et du démantèlement des Marches d'Argent qui a suivi. Bien qu'ils aient tenté de soutenir les cités proches, les Silveriens ont été accusés de fournir une aide insuffisante ou inadaptée à Sundabar dont toute la population vivant en surface a été anéantie. Finalement, toutes les nations naines se sont retirées du Luruar et sans le soutien de ces royaumes ni l'autorité qu'Alustriel exerçait à la création de la confédération, cette dernière s'est effondrée. Taern Cornelame est moins écouté par l' Alliance des seigneurs que ne l'était Alustriel, en partie parce que son affection et son respect pour l'ancienne haute dame se sont reportés sur sa soeur Laeral, qui est aujourd'hui Seigneur manifeste de Waterdeep.

Malgré la nouvelle de sa mort il y a plusieurs dizaines d'années, de récentes rumeurs se sont propagées en ville selon lesquelles la haute dame Alustriel serait en vie et active dans les terres du sud. Il semble qu'elle n'ait contacté ni son fils, ni son ancien compagnon, Taern Cornelame. Cependant quand on sait l'amour désespéré qu'éprouvait Taern envers la haute dame, et les longues années qu'il lui a fallu pour surmonter son deuil, personne ne sait vraiment quelle serait sa réaction s'il obtenait la preuve qu'elle est encore vivante.

Quoi qu'il en soit, Silverymoon est réputée depuis longtemps pour être un havre pour les Ménestrels du Nord car la cité considère qu'il n'y a aucun conflit entre les objectifs de ces derniers et ceux de l'Alliance. Alors que d'autres dirigeants de cités peuvent considérer la présence des Ménestrels comme une menace pour leur autorité, Silverymoon veut autant abattre la tyrannie que les membres de cette organisation afin de servir l'intérêt général. En même temps, des Silveriens pensent que la tolérance des autorités pour certains membres de l'Alliance (certains évoquent Mirabar, d'autres la Porte de Baldur) est une attitude naïve.

Les quartiers de Waterdeep

Waterdeep est depuis longtemps divisée en plusieurs sections appelées des quartiers. Pour les habitants, c'est un élément essentiel mais pour les étrangers, il peut être assez difficile de savoir dans quel quartier on se trouve ou ce que son nom signifie. Le nom des quartiers suggère ce qu'on peut y trouver et la nature des activités qui y sont exercées mais aucune loi ne restreint une activité donnée ou une catégorie d'habitants à un quartier spécifique.

La Cité des morts. Cimetière de la cité entouré d'un mur, la Cité des morts est le seul endroit de Waterdeep où il est légal d'enterrer des défunts. Pour de nombreux citoyens, il sert également de parc au cours de la journée, un charmant espace vert abritant de magnifiques mausolées et de grandes statues dans lequel on peut échapper un temps à l'activité constante qui règne en ville.

Le quartier des Docks. La majeure partie des docks de la cité se trouvent dans ce quartier ainsi que les commerces et entrepôts qui dépendent du port nouvellement restauré. C'est un quartier bondé sillonné de nombreuses rues sinueuses où les gens sont libres de négocier des contrats qui, dans d'autres lieux, pourraient leur valoir des ennuis avec la loi.

Le quartier du Champ. Plutôt récent, le quartier du Champ se situe au nord entre le rempart intérieur et le rempart extérieur de la cité (un secteur autrefois utilisé pour accueillir les caravanes). Ce quartier s'est développé sans aucune régulation et abrite la plupart des habitants les plus pauvres de la ville.

Le quartier du Château. Comme son nom l'indique, le quartier du Château abrite le château de Waterdeep, le palais de Piergeiron et d'autres bâtiments publics de la ville. Ce quartier est la demeure des riches et des influents qui font partie de la noblesse. On y trouve également des écoles et des sanctuaires religieux au service de tous les habitants de la cité et pas uniquement de ceux du quartier.

Le quartier Marchand. Étroite bande de terre qui s'étend entre le quartier du Château et la Cité des morts, le quartier Marchand est le cœur commercial de la cité et c'est ici que se déroulent les transactions les moins importantes et les plus respectables.

Le quartier Maritime. Ceux dont la prospérité a le vent en poupe construisent leurs maisons dans le quartier Maritime où ils y rejoignent de nombreuses familles nobles déjà présentes. Ce secteur au nord-est de la ville abrite la plupart des habitants les plus fortunés ainsi que les plus grandes propriétés des familles de la noblesse (avec celles du quartier Nord).

Le quartier Nord. Abritant de nombreuses propriétés de la noblesse et de nombreuses auberges, ce quartier est celui de la bourgeoisie respectable.

Le quartier Sud. Le quartier Sud abrite principalement les étables, les entrepôts et les boutiques qui s'occupent principalement du commerce continental. La plupart des habitants sont des gens qui travaillent dur en chargeant et en déchargeant les chariots des caravanes et en accomplissant des tâches mal payées.

Sousfalaise. Bien que beaucoup ne considèrent pas Sousfalaise comme un quartier, les petits villages et les nombreuses fermes qui s'étalent sur les terres à l'est de la cité ont été incorporés à Waterdeep quand la cité y a installé des baraquements et des centres d'entraînement.

Waterdeep

S'étendant des rives de sa profonde baie pour entourer la grande montagne qui émerge de la mer des Épées se dresse Waterdeep, la Cité des splendeurs et la Couronne du Nord. Pour tout Faerûn, cette grande métropole est à l'apogée de ce qu'une cité devrait être aussi bien en termes de richesses que d'influence et de stabilité. Ici, les citoyens travaillent, les nobles se montrent sarcastiques et les grands seigneurs masqués complotent tandis que les marchands accumulent autant d'argent et de profits qu'ils le peuvent. Les commerces et les marchands de Waterdeep proposent des marchandises provenant de toutes les régions de Toril, et avec suffisamment d'argent et de patience, on peut même se procurer les objets les plus rares. Les aventuriers peuvent facilement y trouver toutes sortes d'emplois allant de l'escorte de caravanes à la protection de la noblesse en passant par l'exploration de ruines ou la vérification de rumeurs évoquant la présence de monstres dans le Nord.

Bien qu'elle existe depuis des centaines d'années, ce n'est que très récemment que Waterdeep a commencé à retrouver le statut qu'elle avait il y a cent cinquante ans. Les récents bouleversements ont commencé quand les divinités se sont manifestées sur les Royaumes avant de s'entre-tuer sous les yeux des mortels puis de regagner leurs domaines divins en passant par les rues de Waterdeep. Des dizaines d'années plus tard, d'autres divinités se sont mises à mourir, la magie s'est éteinte et toutes sortes de catastrophes ont commencé à profondément modifier la nature même de la cité. Le seigneur Neverember a en vain sacrifié la flotte de la cité puis, au lieu de la reconstruire, a engagé des marins de Mintarn (en tirant profit de cette opération).

Désormais, la Cité des splendeurs tente de retrouver sa gloire passée. On a dégagé le port des épaves de navires qui constituaient l'ancien quartier de Rivebrume et Waterdeep a de nouveau sa propre flotte. La Garde (son armée), le Guet (sa force de police), la Marine et sa célèbre cavalerie du Griffon sont en train d'être reconstitués mais cela pourrait prendre des années. Une épidémie a chassé la plupart des habitants des Terriers et de Pénombre et vivre ou évoluer sous la surface de la cité est désormais illégal sauf pour ceux qui en ont reçu l'autorisation des seigneurs. D'une certaine manière, l'air semble plus frais. Pour paraphraser une elfe de la lune, une matrone d'une grande sagesse (et même si elle est ma tante, elle n'en est pas moins sage) : « Waterdeep est de nouveau ce qu'elle était quand j'étais une jeune fille. »

Un des éléments les plus surprenants des derniers bouleversements est sans doute le retour à Waterdeep de Laeral Silverhand. Longtemps présumée morte, elle a récemment fait sa réapparition et a rapidement rallié les seigneurs masqués pour supplanter Dagult Neverember en tant que Seigneur manifeste de Waterdeep. Rares sont ceux qui se rappellent de dame Laeral mais les elfes qui vivent ici depuis un siècle estiment qu'elle se montre plus réservée qu'elle ne l'était avant. Le nouveau Seigneur manifeste ne parle pas de sa famille ; toute mention de ses enfants, de son défunt époux (le légendaire Bâton Noir, Khelben Arunsun) ou de ses célèbres sœurs met un terme brutal à toute conversation qu'elle a engagée. Sa relation avec le Bâton noir actuel, Vajra Safar, est cordiale mais on les voit rarement parler entre elles et beaucoup pensent que dame Laeral a peu de choses à apprendre d'un mage qui est loin d'être son égal.

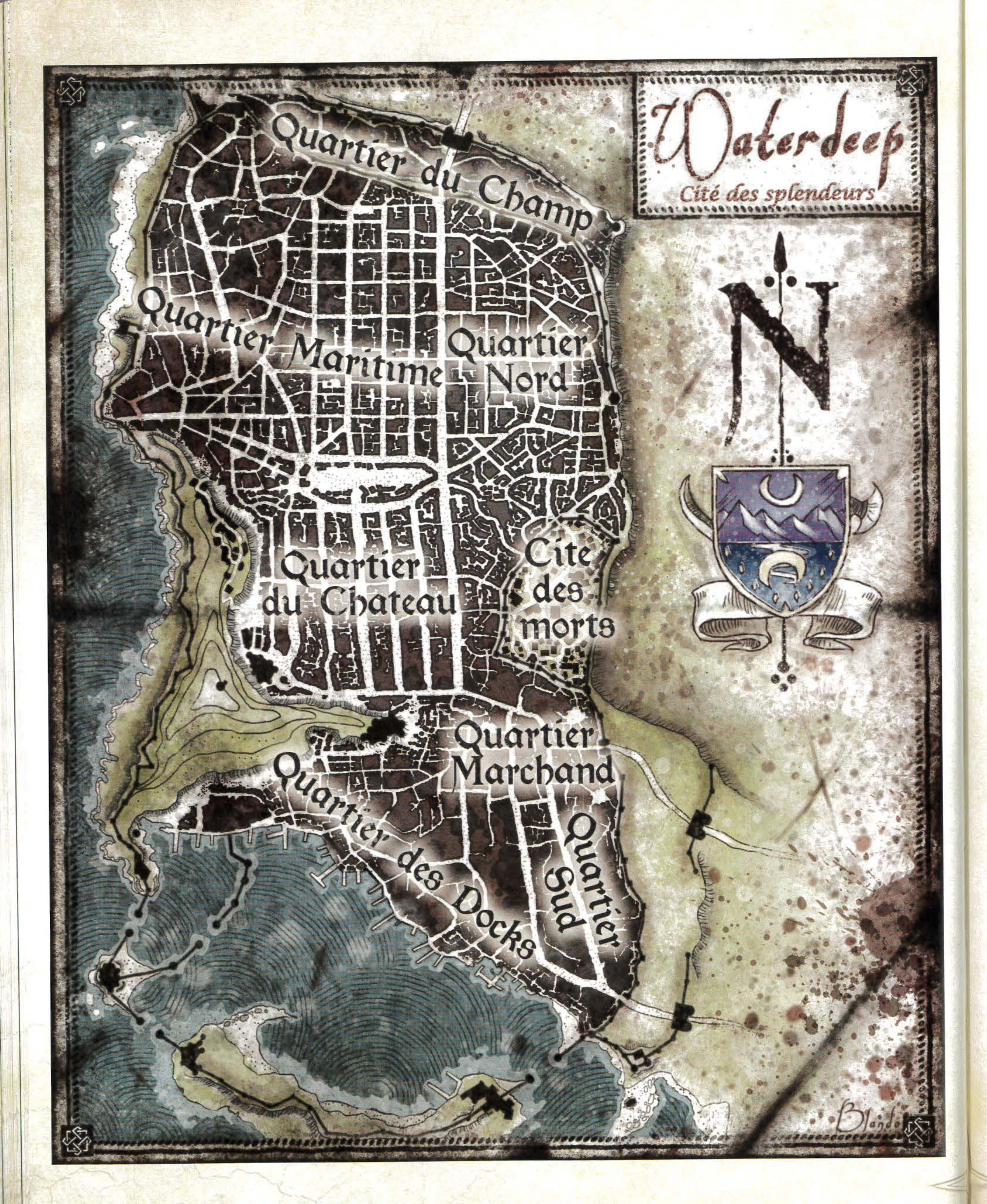
Comme toujours, le Seigneur manifeste est choisi et soutenu par plusieurs seigneurs masqués qui portent des masques, des robes et des amulettes pour se déguiser quand ils siègent publiquement pour un jugement ou en conseil et qui décident de la politique de Waterdeep. Tous les Waterdhaviens soupçonnent tel personnage ou telle autre personnalité influente d'être ou non un seigneur de la ville et certains n'hésitent pas à dévoiler leurs soupçons publiquement ; cependant, aucun d'eux n'a jamais apporté la preuve de ces allégations et rares sont les personnalités ainsi exposées à avoir corroboré ces dires.

Les autres seigneurs de Waterdeep, les nobles, ne se cachent pas. Leur snobisme et leurs dépenses somptuaires définissent la mode en ville, mode qui se répand dans tout le Nord dans le domaine vestimentaire, de l'armement, des babioles, de la musique et dans toutes les autres préférences sur lesquelles peuvent influer ceux qui ont assez d'argent à dépenser. Plus de soixante-quinze familles nobles vivent à Waterdeep, engagées dans toutes sortes d'affaires commerciales, rivalités et conflits internes.

Être noble s'avère extrêmement avantageux. Dominant la hiérarchie sociale et économique, un noble peut facilement faire sortir de l'ombre un artisan médiocre, réduire à néant les espoirs d'un riche marchand d'obtenir un jour un nouveau contrat en ville ou fournir le financement nécessaire à un groupe d'aventuriers ambitieux en quête de gloire et de fortune. Les seuls rivaux d'un noble, sont les autres nobles. Ces rivalités sont sources de nombreux commérages et intrigues, les nobles de Waterdeep essayant toujours de maintenir un semblant de courtoisie dans leurs querelles.

Bien qu'ils soient rarement d'accord sur de nombreux sujets, il y en a un qui fait l'unanimité c'est que leur statut ne peut être terni par de nouveaux venus et encore moins par des individus suffisamment riches pour avoir acheté





leurs titres de noblesse. Quand au cours du mandat du seigneur Neverember il est devenu légal aux maisons les plus pauvres de vendre leurs titres, et donc de permettre à d'autres de devenir nobles, de nombreux dirigeants des vieilles maisons ont failli avoir une attaque, surtout quand certains acheteurs ont perdu leur fortune et ont revendu leurs titres au bout d'une ou deux saisons. Le Seigneur manifeste Laeral Silverhand a, au grand soulagement de ces chefs de famille, compris la folie de cette décision et obtenu un soutien suffisamment large parmi les Seigneurs de Waterdeep pour non seulement l'inverser mais aussi restituer les titres et les terres aux familles de la noblesse qui les avaient perdus de cette manière. Cela lui a permis de compter sur le soutien des nobles. Désormais, les marchands zhents, thayens et balduriens peuvent acheter des propriétés dans la cité s'ils ont suffisamment d'argent et s'ils le souhaitent mais ce n'est pas une raison pour qu'on leur accorde des titres de noblesse et des droits légaux.

Yartar

Située au confluent de la Surbrine et de la Dessarine près de la route des tourbières, Yartar est une ville fortifiée qui pourrait avoir une plus grande influence dans le Nord si elle n'était pas agitée par des querelles internes mesquines. Actuellement, elle est réputée pour ses entreprises de construction de barges (et pour l'importance de cette industrie pour les activités commerciales des autres communautés) et ses foires annuelles.

Chaque été, sauf quand une Rencontre des boucliers est organisée, une vaste foire de recrutement se déroule à Yartar ; au cours de cet événement, toutes sortes d'individus marginaux se réunissent au nord de la ville pour chercher du travail en tant que gardes, mineurs, ouvriers agricoles, guides ou d'autres professions non qualifiées. La plupart de ceux qui participent à la foire sont des brutes, des bandits, des propriétaires dont les terres ne subviennent plus à leurs besoins ou des Uthgardts qui veulent côtoyer les peuples civilisés pendant quelque temps. Cependant, de temps en temps, on peut y trouver des combattants aguerris ou des individus compétents. Pendant toute la durée de cette foire, Yartar est envahie de visiteurs qui ne sont pas les bienvenus, qui volent des marchandises, en vendent dans les rues (parfois celles qu'ils viennent de voler), rencontrent des contacts louches avec lesquels ils échangent argent, informations ou objets volés, et, parfois, se livrent à des duels magiques. Il est assez fréquent pour de nouveaux groupes d'aventuriers de se constituer lors d'une de ces foires, quand ceux qui sortent du lot parce qu'ils ont des compétences légitimes à vendre se retrouvent les uns les autres et décident de former une compagnie.

Au cours des années durant lesquelles se déroule une Rencontre des boucliers, la ville organise à la place de la foire un grand festival, largement sponsorisé par le temple local de Tymora, le Hall joyeux du hasard fortuit. Le festival de la Rencontre des boucliers propose un grand nombre d'épreuves de hasard, de compétence et de bravoure allant des jeux de dés aux fléchettes en passant par les courses en état d'ébriété jusqu'à des compétitions de lutte et d'autres épreuves physiques. À l'occasion, des prêtres de Tymora profitent de ce festival pour identifier des aventuriers à qui la déesse veut confier une tâche particulière, qui ont été choisis pour recevoir une bénédiction ou qui sont marqués par une destinée indéterminée.

Que ce soit pendant la foire de recrutement ou le festival de la Rencontre des boucliers, chaque été au moins un groupe d'aventuriers se forme et débute à Yartar. La plupart ne font pas carrière mais la Compagnie souriante, un groupe encore actif d'une brigade de combattants qui s'était réuni à Yartar il y a environ dix ans, connaît encore un succès modéré et effectue des donations annuelles au Hall joyeux.

Yartar est dirigée par un baron des eaux qui est élu à vie. La baronne des eaux actuelle se nomme Nestra Ruthiol, une femme au tempérament volcanique calculant tout ce qu'elle fait ; bien qu'elle s'exprime librement et ne soit pas avare d'insultes, il est rare qu'elle agisse contre des rivaux à moins d'être certaine que cela leur soit le plus préjudiciable possible. Au cours de ma dernière visite à Yartar, la baronne des eaux a été accusée d'avoir assassiné un homme, Kaidrod Palyr, un individu qui s'est révélé ultérieurement avoir été son amant. Son corps a été découvert dans la rivière avec les restes détrempés de ce qui ressemblait fortement au manteau préféré de Nestra Ruthiol. Qu'elle se soit violemment disputée en public avec la femme de Palyr, Tiarshe, peu de temps avant que ne soient proférées ces accusations n'a pas arrangé sa réputation et n'a pas plaidé pour son innocence. Quand elle a finalement été blanchie des charges qui pesaient sur elle, la baronne des eaux Ruthiol a bien fait comprendre qu'elle ne désirait plus aborder ce sujet et qu'elle s'assurerait que quiconque l'évoque lors d'une affaire officielle le regrette amèrement. Bien qu'il y ait toujours des rumeurs, plus personne n'en parle en sa présence. Certains soupçonnent la Main de Yartar, la guilde des voleurs locale, d'être responsable ; pour ma part je pense que Kaidrod a été assassiné, et que la baronne des eaux a été impliquée, afin de libérer sa place pour l'un de ses rivaux de la cité.

Ce sont des conflits et des machinations comme celle-ci qui empêchent Yartar d'occuper une place prépondérante dans le Nord. Si la ville peut surmonter ses problèmes internes, tirer avantage de ce que les autres membres de l'Alliance des seigneurs peuvent offrir et trouver un moyen de tirer un meilleur profit de sa position le long des routes commerciales majeures (elle est la porte menant vers toutes les communautés du nord-est), Yartar pourrait se développer rapidement et accumuler richesses et influence. Agrandir la ville nécessiterait de défricher les terres environnantes afin de construire de nouvelles structures et de bâtir un nouveau mur pour protéger les colons... et donc de nouveaux gardes pour protéger les ouvriers.

Le site étant proche de deux grandes rivières et peu éloigné d'une troisième (le Flot rieur, formant un ensemble que les gens du coin appellent les Trois rivières), Yartar est une ville de pêche et on trouve à chaque repas du poisson sur les tables. On peut y manger et y acheter

des crabes, des anguilles et d'autres produits frais issus de la rivière et ce sont ces produits qui constituent la première source de revenus des pêcheurs de la ville.

L'autre industrie majeure de Yartar est la construction de barges. La plupart des barges de la région sont construites, ou tout du moins sont mises en service, à Yartar et les compétences de ses artisans en la matière sont reconnues tout le long de la Dessarine et de ses affluents. C'est l'importance des barges de Yartar pour le commerce du Nord qui a valu à la ville une place au sein de l'Alliance des seigneurs afin de s'assurer qu'elle ne tombe pas aux mains des ennemis et que cela ne perturbe pas le réseau commercial fluvial.

Ce qui ne peut pas être transporté en barge vers ou à partir de Yartar est acheminé par des caravanes, et la localisation de la ville en fait une étape incontournable entre Waterdeep et Silverymoon. À Yartar, une caravane peut rapidement faire réparer ou remplacer des roues de chariots et de charrettes et se procurer des harnais et d'autres accessoires.

Puisque Yartar a très peu d'industries, et encore moins de voisins proches, ses marchands sont souvent en compétition directe les uns avec les autres et ils n'ont ni les ressources de chercher de nouveaux clients, ni l'espace ou les fonds pour explorer de nouveaux débouchés. En conséquence, rumeurs, vols et agressions à Yartar ont souvent pour origine un marchand essayant de prendre l'avantage sur un rival en endommageant ses marchandises, en intimidant ses employés ou en volant ses clients et ses soutiens.

Pour endiguer et contrôler ces « incivilités », la baronne des eaux emploie les Boucliers de Yartar, une brigade montée de gardes qui fait la police en ville, maintient l'ordre et repousse les raids uthgardts qui menacent parfois la région. Les Boucliers sont logés dans la Tour du bouclier, une structure fortifiée sur la rive ouest de la Surbrine (la ville s'étend principalement sur la rive est) dont le rempart extérieur a fréquemment été détruit et reconstruit. La rumeur veut que des squelettes gardiens s'animent quand des intrus pénètrent dans les zones entre les murs mais personne n'a été vérifier si cette magie était encore active ; même si ce n'est pas le cas, plus d'une centaine de guerriers courroucés chargeant à partir de la tour suffit largement à dissuader quiconque de prendre ce risque. Un pont fortifié relie les berges entre la tour et la ville.

La Barge du baron des eaux est encore plus impressionnante que les Boucliers ou la Tour du bouclier. Ce navire massif peut embarquer deux cents soldats ou soixante-quinze Boucliers de Yartar avec leurs montures. Ses flancs au-dessus de la ligne de flottaison sont renforcés par du fer. Sa structure abrite plusieurs engins capables de tirer des dizaines de carreaux d'arbalète en même temps. Quand le navire est utilisé contre des ennemis sur la berge, les Boucliers lâchent deux salves contre eux avant d'accoster et de charger. Aucun groupe de pillards ne peut encaisser un tel assaut.

Au centre de la ville se dresse le Hall du baron des eaux, une grande structure qui est à la fois la demeure du dirigeant et le lieu où il tient ses audiences. On y organise souvent des festins mais, le plus souvent, c'est dans ses alcôves que règne la plus grande activité avec des marchands qui, confortablement, négocient de larges quantités de marchandises ou concluent des accords affectant toute la communauté.

Les royaumes déchus des nains et leurs marques

Le Nord est jonché des vestiges de nombreux royaumes nains. Bien que la majeure partie des richesses de ces sites aient été pillées par des monstres et des aventuriers au fil des siècles, on trouve encore des vestiges de ces anciennes communautés et de leurs frontières que ce soit des gravures dans des grottes, d'anciennes pistes oubliées ou quelques pièces de monnaie dispersées. Certains de ces royaumes, et les vestiges témoignant de leur présence sont détaillés ci-après.

Haunghdannar. C'est le site d'Haunghdannar qui constitue le plus ancien vestige de la présence d'une communauté naine au Nord. Ce petit royaume côtier est né il y a presque soixante-cinq siècles dans les monts de l'Épée et le long de la côte des Épées avant de disparaître rapidement et mystérieusement quinze siècles plus tard. Certaines archives semblent suggérer que bon nombre de ses citoyens, rendus fous par la mer, ont navigué vers l'ouest et ne sont jamais revenus. **Marque :** Une montagne, avec le profil gauche d'un poisson, surmontée d'une étoile à sept branches.

Gharraghaur. Les nains de Gharraghaur furent les premiers à creuser la terre à l'endroit où se trouve de nos jours Mirabar. Ce royaume fut fondé peu après Haunghdannar mais il ne dura pas aussi longtemps : douze siècles plus tard, il succomba à une horde d'orcs ravageurs. **Marque :** Quatre gemmes verticales en forme de diamant, trois disposés en triangle avec la plus grosse au centre.

Besilmer. Il y a presque six mille ans, des nains d'écu ont établi un royaume en surface dans la vallée de Dessarine qu'ils ont appelé Besilmer. Ce sont eux qui ont construit deux monuments sur la côte des Épées : le Pont de pierre et les Halls de la hache de chasse. Moins de trois cents ans après sa fondation, la ville de Besilmer a été détruite par une horde d'humanoïdes et de géants. **Marque** : une roue sur une charrue.

Delzoun. Grand Royaume du Nord des nains, le Delzoun a été creusé dans la roche sous le secteur connu jusqu'à très récemment sous le nom des Marches d'Argent. Fondé peu de temps après la chute de Besilmer, le Delzoun est resté une grande puissance pendant presque quatre mille ans jusqu'à ce que des hordes d'orcs et de monstres souterrains ne détruisent le royaume. Bon nombre des plus grands ouvrages du Delzoun, des citadelles comme celles de Sundbarr et d'Albar, existent et prospèrent encore aujourd'hui. **Marque :** un marteau à deux têtes horizontal dans un triangle constitué de trois gemmes étincelantes.

Les Bastions nains du Nord

Qui suis-je ? Fils, les cheveux dans mon dos sont plus *longs que cette petite chose qui te tient lieu de barbe. J'ai combattu aux côtés d'Emerus pour reprendre Felbarr, et j'ai marché avec chaque roi nain du Nord pour reconquérir Gauntlgrym. J'ai perdu la moitié de mon pied sous la lame d'un orc, et j'ai tué tous ceux qui se dressaient sur mon chemin en rentrant chez moi. Si je veux m'asseoir et profiter de mon grand âge à présent que j'ai chassé les orcs, je le ferai, ne t'en déplaise. J'ai mérité mon repos. Ton petit seigneur n'aime pas ça ? Qu'il vienne donc me le dire lui-même. Je ne me lèverai pas tant que je n'aurai pas fini ma bière.*

— Drorn Waranvil, à l'émissaire du marquis de Mirabar

L'histoire des nains du Nord est aussi longue que violente, et remonte à plus de six mille ans. Avant même qu'il y ait une Pierre dressée dans les Vaux ou Waterdeep ou Myth Drannor, il y avait la brève (selon les nains) gloire de Besilmer, et les royaumes d'Haunghdannar et de Gharraghaur. Ils ne sont plus que ruines aujourd'hui, bien entendu, mais ils ont duré plus longtemps que presque

n'importe quel royaume humain actuel même si ce qu'ils ont accompli a été oublié par les hommes et par les nains.

Le plus grand et le moins ancien de ces royaumes nains était le Delzoun, également connu sous le nom de Royaume du Nord. Il s'étendait de l'extrémité occidentale de ce qui était autrefois la mer Étroite (devenue plus tard le Grand désert d'Anauroch) vers l'ouest jusqu'au site où se dresse aujourd'hui Silverymoon et des monts de Glace jusqu'aux montagnes Néthères. Les citadelles Adbar et Felbarr étaient des forteresses du Delzoun et Mirabar, Castelmithral et Sundabar doivent leur existence à cet ancien royaume et à ses descendants. La fabuleuse Gauntlgrym, qui selon la légende était touchée par la présence de Moradin lui-même, a été construite par les nains du Delzoun, tout d'abord une mine puis une cité. Ce sont également les nains du Delzoun qui ont construit Maîtrefer et toutes les grandes mines et forges renommées du Nord se trouvent dans les halls des nains.

Aujourd'hui, quand des nains d'écu invoquent le nom du Delzoun, ils en appellent à la gloire de leurs accomplissements passés : chaque réalisation architecturale, chaque lame et marteau de guerre forgé, chaque royaume et combat, perdu ou gagné, pour défendre leur peuple et ceux qui en dépendaient. Ce nom est autant un cri de guerre et une marque d'honneur qu'une référence à l'Histoire car si aujourd'hui chaque communauté naine dispose de ses propres maîtres, rois et reines, les nains respectent tous le souvenir du grand marteau du Delzoun et du glorieux royaume qu'il incarnait.

Les détails révélés ci-après proviennent des enseignements de Drorn Waranvil, un longue-barbe (un nain ancien) qui est un vétéran à la retraite de la Garde de fer de la Citadelle d'Adbar *et* des Gardes de la Citadelle de Felbarr. Drorn a combattu durant les guerres orques de ce siècle et du siècle dernier et il a participé à la libération de la Citadelle de Felbarr (deux fois) et de Gauntlgrym avant de poser son marteau de guerre il y a quelques années ; il a alors commencé à chroniquer ses expériences pour qu'elles profitent aux jeunes nains qui cherchent à en savoir plus, avec la bonne perspective, sur leur héritage et sur le monde d'aujourd'hui.

Castelmithral

Demeure ancestrale du clan Battlehammer, Castelmithral était un lieu de grandes richesses potentielles quand il a été fondé du temps de l'Ancien Delzoun. Les nains du clan Battlehammer ont quitté la Citadelle d'Adbar pour se diriger vers l'ouest dans l'espoir de découvrir des filons de mithral cachés dans les éperons rocheux sud de l'Échine du Monde. Ils en ont effectivement trouvé et c'est ainsi que débuta l'exploitation de Castelmithral, avec le clan Ironshield fondant à proximité Pierre-Fondatrice afin de réguler le marché pour les produits issus de ce site.

Castelmithral a profité de centaines d'années de profits avant que ses excavations ne permettent au dragon d'ombre Sombreflet de surgir dans notre monde. Une communauté de plusieurs milliers d'individus a été réduite à moins de trois cents habitants, des habitants trop jeunes, trop vieux, trop faibles ou trop malades pour se battre et qui ont donc fui vers Pierre-Fondatrice. Là, ils ont attendu des mois que le roi Garumn leur annonce que leurs terres étaient libérées. Quand les messagers envoyés vers la cité ne sont pas revenus, il devint clair que Castelmithral était perdu ; les nains partirent alors vers le nord, d'abord à Maîtrefer, où ils furent considérés avec tellement de méfiance qu'ils ne purent rester, puis jusqu'à Icewind Dale.

Quand le petit fils de Garumn, Bruenor, fut suffisamment âgé et sûr de son destin, il rassembla des alliés pour reprendre son ancien foyer et participa à de nombreuses grandes aventures avec le groupe qui sera connu plus tard sous le nom des Compagnons du Castel. Finalement, après presque deux siècles, Bruenor parvint à tuer le dragon Sombreflet et revendiqua Castelmithral au nom du clan Battlehammer.

Une fois Bruenor sur le trône, ses amis attirèrent de puissants ennemis à Castelmithral y compris les drows de Menzoberranzan. Selon ses fidèles, c'est une des raisons pour lesquelles le roi abdiqua en faveur de son ancêtre Gandalug Battlehammer : pour protéger le peuple de ses ennemis personnels. Certains détracteurs de Bruenor affirment qu'il a abdiqué parce qu'il ne pouvait pas tenir en place mais personne n'a songé ou n'a osé le lui demander. Quoi qu'il en soit, quand Gandalug est mort, Bruenor a accompli son devoir en revendiquant une nouvelle fois le trône.

Avant la mort de Bruenor, il a joué un rôle capital pour obtenir l'appui des nains pour le Traité de la gorge de Garumn, qui a établi la paix entre les nains et les orcs du royaume de Maintes-Flèches. Quand les orcs ont brisé le traité et ont fait la guerre au Nord, il est revenu d'entre les morts comme si on l'avait invoqué pour rallier les nains afin qu'ils se défendent et punissent leurs ennemis. Certains disent qu'il a retardé son arrivée dans la demeure de Moradin afin de revenir et d'aider ses compagnons et son peuple. Un tel sacrifice, une telle loyauté, rend un nain digne de la couronne.

Bruenor Battlehammer, le Huitième, Dixième et Treizième roi de Castelmithral, ne dirige plus cette cité ni les nains du clan Battlehammer qui y vivent. Depuis qu'il est revenu à la vie, il focalise son attention sur Gauntlgrym et n'a pas revendiqué le trône de son ancien foyer. Au lieu de cela, la couronne a été offerte au général Dagnabbet Waybeard, la petite fille de l'allié de Bruenor, le grand Général Dagna.

La dernière fois que je me suis rendu à Castelmithral, il y a quelques années, je suis passé par Pierre-Fondatrice, entièrement rebâtie, où une garnison de deux cents combattants protège l'approche de la cité. En arrivant aux portes, il s'est avéré que les portes massives en granit étaient lourdement gardées et qu'il était presque impossible de les ouvrir de l'extérieur. Les défenseurs de Castelmithral portent le nom de l'Ost du Castel, une cohorte disciplinée de soldats en armure disposés à défendre la cité jusqu'au dernier. La célèbre Brigade des éventreurs fait partie de l'Ost, des fous de guerre qui sèment la terreur dans le cœur des ennemis suffisamment intelligents pour savoir à qui ils sont confrontés.

Les voyageurs acceptés dans la cité sont logés dans les chambres d'hôtes des niveaux supérieurs à l'intérieur du labyrinthe de cavernes connu sous le nom de Dédale. À partir de là, des pistes conduisent vers les niveaux intermédiaires de la cité, à proximité de ses nombreux fourneaux puis soit vers les niveaux inférieurs et les mines profondes (où aucun invité n'est autorisé), soit vers la cité inférieure (où les visiteurs non nains sont interdits).

Malgré sa récente réputation et la légende concernant son roi le plus célèbre, Castelmithral est plus une mine qu'une cité. Comme la plupart des royaumes nains, sa population a été réduite à cause des orcs mais aussi à cause de la quête de Bruenor pour redécouvrir Gauntlgrym qui a poussé bon nombre de ses habitants à changer de foyer. En conséquence, la population de Castelmithral a grandement diminué aujourd'hui et il reste à savoir quelles conséquences cela aura sur sa destinée.



L'Oraison du Delzoun

Récit du grand Royaume du Nord des nains d'écu, l'Oraison du Delzoun demande plus d'une journée pour être chantée dans son intégralité. Ce chant raconte l'histoire du Delzoun, de sa fondation il y a plusieurs millénaires jusqu'à la dispersion de ses cités et la fondation des royaumes nains qui lui ont succédé dans le Nord. Il n'est entonné qu'en nain et il n'est fait mention d'aucune copie écrite de ce chant. Seuls quelques non-nains privilégiés ont entendu l'Oraison dans sa totalité et les bardes nains qui veulent l'interpréter doivent être aussi compétents en chant qu'en histoire.

L'actuel gardien de l'oraison se nomme Ollyn Langue-Lugubre de la Citadelle de Felbarr ; il a été nommé il y a un siècle par le roi Émerus Couronne-de-Guerre et il est le seul autorisé à ajouter des strophes à ce chant. Certains pensent que puisque Émerus a rejoint les Halls de Moradin, Langue-Lugubre prépare une strophe en l'honneur de son ancien souverain pour le présenter comme un héros rivalisant avec les champions de l'ancien Delzoun.

Citadelle d'Adbar

Dans l'extrême nord de Faerûn, près du bois Glacé, se trouvent les monts de Glace. Là, dans un froid mordant, se dresse la forteresse de la Citadelle d'Adbar, le dernier grand vestige du Royaume du Nord et de la gloire du Delzoun déchu. Pendant presque dix-huit siècles, Adbar a résisté à tous les dangers quels que soient ses adversaires et a tenu bon, faisant la fierté de ses habitants et de notre peuple dans toute la région.

La surface de la cité ressemble moins à un château ou à une cité humaine qu'à une montagne creusée et taillée pour répondre aux besoins des nains qui y vivent. Les deux grandes tours qui se dressent au sommet sont entourées de pics de dragon pour empêcher les grandes créatures d'atterrir afin d'attaquer directement les structures. La grande cheminée de la fonderie centrale de la cité se dresse entre ces tours, crachant de la fumée comme un volcan sur le point d'entrer en éruption. La citadelle est entourée de plateformes, de remparts et de meurtrières à partir desquels les défenseurs peuvent utiliser leurs arbalètes contre ceux qui seraient assez fous pour attaquer la ville.

Pendant des siècles, Adbar s'est dressée en véritable monument du Royaume du Nord. Déjà la principale forteresse du Delzoun lors de la chute de cet empire, elle n'a fait que croître en importance pour les nains de la région au fur et à mesure que les autres communautés étaient envahies par les orcs, assiégées par les gobelins ou disparaissaient tout simplement. Une horde orque espérant prendre la Citadelle d'Adbar pouvait libérer toute sa férocité contre ses murs mais en vain et le granit devenait alors l'enclume sur laquelle elle était brisée. Le grand pont-levis ne pouvait être emprunté que par des invités et ces derniers étaient assez rares. Jamais conquise, la citadelle était le bastion de l'espoir des nains, de leur gloire mais aussi le cœur de leur activité commerciale.

Mais aujourd'hui, pour la première fois de mémoire de nain, mes frères adbarriens semblent vraiment effrayés à l'idée d'ouvrir leur citadelle à n'importe quel étranger. Peut-être est-ce en réaction aux récentes défaites lors de la guerre, à un manque de leadership de notre nouveau roi, ou tout simplement à une lassitude engendrée par les conflits ; quelle que soit cette raison, il est aujourd'hui encore plus difficile que par le passé de convaincre ses habitants d'ouvrir les portes d'Adbar et rares sont les marchands qui quittent les murs de la cité.

Les récentes guerres orques ont coûté cher au royaume aussi bien en termes de guerriers que de leadership. Notre roi qui avait régné si longtemps, Harbromm, est mort rapidement. Ses jumeaux, qui n'étaient pas prêts, ont partagé le pouvoir jusqu'à ce que l'aîné, Bromm, soit tué par un dragon. Le jeune roi Harnoth s'est alors retrouvé seul pour régner sur l'ancienne citadelle.

Le royaume a alors connu une sombre période de grands sacrifices. Il était nécessaire d'engager beaucoup de moyens pour libérer le Nord du grand siège des orques Maintes-Flèches. Certains murmures que le roi Harnoth a mené ses chevaliers du Bouclier de Mithral sur le champ de bataille pour libérer sa rage contre les orques lors d'assauts stratégiquement peu judicieux et aujourd'hui, ces chevaliers autrefois prestigieux, ne sont plus qu'à peine une vingtaine. La Garde de fer, l'armée d'Adbar, semble aussi puissante qu'elle l'a toujours été mais étant donnée l'étendue des pertes contre les orcs, il ne serait pas étonnant que ses nouvelles recrues soient plus des forgerons que des guerriers servant leur royaume par devoir et non par désir de se battre. J'ai servi dans la Garde pendant un siècle mais je dois encore mettre à l'épreuve ces nouveaux venus pour voir ce qu'ils ont dans le ventre.

Si vous avez la chance qu'on vous accorde le droit d'entrer dans Adbar, méfiez-vous lorsque vous visitez la citadelle seul. On y a installé des pièges, des chausse-trappes et d'autres dangers dans différents endroits pour surprendre des intrus qui s'approcheraient des sites protégés par un mauvais chemin. Un guide, si vous pouvez en trouver un, est nécessaire pour que les nouveaux venus s'y promènent sans risque.

Sous la citadelle, des kilomètres de cavernes taillées à hauteur de nains forment un véritable labyrinthe qui s'avère totalement perturbant pour les visiteurs des autres races. Ces tunnels sont ce qui reste des premières exploitations minières dans la montagne. Sous ce réseau s'étendent les grandes mines d'aujourd'hui où travaillent en permanence des équipes d'ouvriers et d'ingénieurs.

La loi interdit tout visiteur dans ces mines, même des nains n'habitant pas dans la citadelle, sauf en temps de crise. Aussi, puisque la forteresse est imprenable, aucun étranger à la citadelle n'a eu le privilège de savoir ce qui s'y passe. La Grande Roue de la citadelle, un spectacle impressionnant même pour un nain, est une roue à aubes qui tourne constamment et qui alimente en énergie les fonderies, les mines et les autres installations d'Adbar. Près de la roue se trouve le Hall de la Forge de Moradin, un sanctuaire qui rappelle à tous les nains la protection accordée par cette divinité et la force du Forgeur d'âmes. Ici, on ne peut que se sentir en sécurité et un véritable nain se sent toujours chez lui dans la chaleur de l'ombre de Moradin.

Étant donné la situation actuelle des terres en surface autour de la citadelle, il n'est pas étonnant que les Adbarriens se méfient encore plus que d'habitude des caravanes et des visiteurs qui approchent de la cité par une route souterraine. Une de ces routes vient de l'ouest, reliant Adbar à Castelmithral et à Mirabar par de vieux tunnels de l'Ancien Delzoun. Un autre tunnel s'éloigne d'Adbar vers le sud jusqu'à la Basse-Route qui relie les ruines d'Ascore à l'est à la Citadelle de Felbarr à l'ouest.

D'où qu'elles viennent, toutes les routes menant à Adbar convergent afin que tous les voyageurs se retrouvent face aux deux grandes portes de fer connues sous le nom de portail des caravanes. Comme le reste de la Citadelle d'Adbar, cette porte n'a jamais été brisée. Évoquer cette simple idée à un nain adbarrien a de grandes chances de le faire rire.

Citadelle de Felbarr

Comptant parmi les plus grandes et les plus anciennes places fortes du Delzoun, la Citadelle de Felbarr a été construite il y a plus de trois mille ans, ce que les races les plus jeunes ont beaucoup de mal à concevoir. Avec de grandes richesses, collectées grâce au juteux commerce avec le Nétheril et quelques communautés humaines du Nord les plus anciennes, les nains se sont construit une puissante forteresse.

Comme la plupart des communautés naines, Felbarr est centrée sur l'exploitation minière. Avec la chute de Nétheril, la réduction du trafic commercial le long de la Basse-Route et les premiers signes indiquant que les mines sous la cité ne seraient bientôt plus productives, les Felbarriens ont abandonné la citadelle après presque deux millénaires et y ont été remplacés peu de temps après par des forces venues de Silverymoon. En un demi-siècle, les orcs ont fini par comprendre la faiblesse de la garnison beaucoup plus petite qui la protégeait et Felbarr est tombée après quatre mois de siège. Les orcs ont donné au site le nom de leur tribu et la Citadelle des Maintes-Flèches est devenue un bastion orc pendant plus de trois cents ans.

La récente histoire de la Citadelle de Felbarr est celle de mon regretté compagnon, le roi Émerus Couronne-de-Guerre. En 1367 CV, Émerus a pris la tête d'une armée naine pour saisir une opportunité inattendue quand une autre horde orque a lancé un assaut contre les orcs réfugiés dans la Citadelle des Maintes-Flèches. Attendant que les envahisseurs abattent les portes de la citadelle, Émerus a vaincu les deux tribus et a revendiqué la forteresse. Après un premier hiver particulièrement dur, la Citadelle de Felbarr avait retrouvé toute sa splendeur : ses forges étaient rallumées et dans ses halls résonnait de nouveau le martèlement des marteaux nains. Ce fut une grande fierté d'accueillir l'été suivant avec Felbarr de nouveau aux mains des nains.

Au cours de la guerre récente, les orcs se sont de nouveau emparés de la Citadelle de Felbarr mais avec l'aide du roi Bruenor Battlehammer et d'une alliance de nains du Nord, le roi Émerus a repris Felbarr et a tué tous les orcs parvenus à entrer dans la cité et dans les tunnels. Le roi reconnaissant et ses guerriers loyaux ont alors accepté d'accompagner Bruenor à Gauntlgrym, pour l'aider à revendiquer une ancienne cité, mais lors de cette bataille Émerus a été mortellement blessé. Bruenor a honoré le roi Émerus en le désignant comme le second roi du nouveau Gauntlgrym (le roi Connerad ayant eu l'honneur à titre posthume d'en être le premier souverain) mais pour la plupart des nains felbarriens, cet honneur ne leur est d'aucun réconfort car ils ont perdu leur bien-aimé roi.

Aujourd'hui la citadelle est gouvernée par des parents éloignés du roi Émerus, le roi Morinn et la reine Tithmel, qui se sont récemment mariés afin de régler un problème de succession et afin que le trône soit revendiqué par la même famille. La revendication du trône par Thitmel est légèrement plus légitime mais Morinn s'avère être un souverain plus calme et plus réfléchi. La reine Tithmel a toujours été une combattante et certains felbarriens craignent qu'elle ne se précipite tête baissée dans la mauvaise bataille avant que le couple ne puisse offrir un héritier au royaume ; aussi ils espèrent que l'influence du roi Morrinn permettra de tempérer sa nature impétueuse et de garantir la puissance de la cité en ces temps troublés par les récents conflits. Les deux monarques se partagent la souveraineté de la ville et exercent une autorité absolue, mais leurs citoyens ont la sagesse d'écouter les paroles des deux avant de décider comment se comporter vis-à-vis d'un décret royal.

La plupart des humains ne connaissent la citadelle que de loin. Ils n'en voient que la grande route s'élevant en serpentant à travers une vallée rocailleuse, encadrée par deux barbacanes connues sous le nom du Marteau et de l'Enclume. Deux autres fortifications se dressent également un peu plus loin sur la route, construites à même les falaises et à leur sommet. On les appelle la Vigile nord et la Vigile sud. Loin après ces fortifications, la massive porte des Runes se dresse à l'extrémité de la route afin de permettre d'entrer dans Felbarr, mais il est rare qu'elle soit franchie par des visiteurs.

Comme la plupart des cités naines, la majeure partie de Felbarr s'étend sous terre. Cependant, puisque la forteresse a été envahie plusieurs fois par les orcs, il n'existe a priori aucune carte précise et complète de sa disposition intérieure pour éviter que d'éventuels attaquants ne tirent profit de cette information. Les nains, même ceux provenant des autres royaumes par le biais de la Basse-Route, s'y retrouvent facilement mais les humains, surtout ceux qui ne savent pas lire le nain, ou les runes gravées dans la cité, sont bien souvent totalement perdus.

Après la guerre, la plupart des Felbarriens ont approuvé la dissolution des Marches d'Argent. Quand la citadelle a eu besoin d'aide, aucune autre race que celle des nains n'a levé le petit doigt pour l'aider alors que cette aide, et une meilleure coordination, auraient pu empêcher la chute de Felbarr mais aussi celle de Sundabar. Les marchands felbarriens acceptent toujours de commercer avec les cités du Nord et ils aideront les autres royaumes nains si cela est nécessaire, mais il est peu probable que la reine Tithmel envisage une alliance avec des humains comme ceux ayant fondé le Luruar même si le roi Morinn le pourrait.



Gauntlgrym

L'histoire de Gauntlgrym est complexe et contradictoire et dépend fortement de celui qui la raconte. Les humains ont une version basée sur ce qu'ils savent des dernières années ; mais pour nous les nains, Gauntlgrym est un site ancien qui fut d'abord une mine au cours des premières années de l'Ancien Delzoun. Toutes sortes de légendes persistent au sujet des grandes portes de mithral de la cité mais, à l'origine, Gauntlgrym n'était qu'une simple mine. Quand les nains ont creusé trop profondément, ils ont découvert la présence d'une puissante entité de flammes ; ils ont alors scellé les mines et sont partis. Ce n'est que plus tard, quand les humains ont supplié les nains du Delzoun de leur en construire une, que la cité de Gauntlgrym a été bâtie. Cette fois-ci, la ville a vu le jour car les nains avaient réussi à canaliser la puissance primitive du feu qui grondait dans les profondeurs, autorisant ainsi la création de la Grande Forge qui a permis la construction de la cité. C'est en tout cas ce que l'on raconte.

Malgré toutes les quêtes entreprises par les aventuriers au cours des siècles, aucun n'a jamais véritablement découvert le site de l'ancienne ville jusqu'à ce que les fantômes des anciens habitants de Gauntlgrym en appellent aux nains vivants pour qu'ils cherchent la cité. C'est ce que certains ont fait, ou tenté de faire. Peu de temps après, les guerres orques ont repris et l'attention de presque tous les nains s'est de nouveau focalisée sur les sites nains existants et sur les dangers auxquels ils étaient confrontés. Graduellement, tandis que les orcs étaient repoussés et que les cités naines étaient de nouveau à l'abri, les nains se rappelèrent la promesse faite à leurs ancêtres. De plus, une fois la guerre terminée, le roi Bruenor Battlehammer de Castelmithral promit de mener les nains à Gauntlgrym et de revendiquer le site pour les nains du Nord.

Il a fallu de féroces combats pour se débarrasser des créatures qui s'étaient installées dans les profondeurs de la cité et personne ne sait vraiment qui ou quoi, mis à part les drows, a tenté d'occuper Gauntlgrym. Mais, finalement, les armées naines l'ont emporté et Bruenor a été victorieux. Le roi Émerus Couronne-de-Guerre de la Citadelle de Felbarr a été gravement blessé et Bruenor l'a proclamé second roi de Gauntlgrym juste avant sa mort. Quand Émerus est mort, Bruenor s'est déclaré souverain de Gauntlgrym renonçant une nouvelle fois à sa souveraineté sur Castelmithral.

Certains pensent que le roi Bruenor rêvait de restaurer le grand empire du Delzoun avec les nains de toutes les régions du Nord, de Maîtrefer à Adbar et Sundabar, lui prêtant allégeance. D'autres craignent qu'il punisse les communautés qui n'ont pas contribué à la reconquête de Gauntlgrym mais ces gens ne le connaissent pas très bien. S'il désire vraiment reconstituer le Delzoun, que Moradin et son enfant lui accordent la sagesse de le faire correctement et l'endurance de voir son œuvre accomplie. C'est un trône que je ne souhaite à personne.

L'essor d'une cité naine aussi proche des puissances côtières de Neverwinter et de Waterdeep est source d'opportunités mais aussi de problèmes. Très probablement, quand leurs forges fonctionneront, les nains vendront des armures et des armes similaires aux excellents équipements qu'ils forgent dans les cités orientales de l'Ancien Delzoun et cela peut réduire la demande de telles marchandises dans les communautés naines plus éloignées. Sundabar, en particulier, s'inquiète que ses armes ne soient plus aussi recherchées qu'avant le long de la côte des Épées et tente de trouver de nouveaux marchés vers le sud à Elturgard ou ailleurs.

Au-delà des grandes portes de mithral de la cité se trouve le Tabernacle de fer, le cœur religieux de Gauntlgrym que les prêtres de tout le Morndinsamman restaurent méticuleusement pour honorer les dieux. Chaque secteur de la cité dispose d'une route ou d'un passage qui mène à ce site, une vaste caverne de passerelles et de grands escaliers entrecroisés. Dans ses niveaux les plus bas, le Tabernacle abrite la dernière demeure des innombrables morts de Gauntlgrym. Les érudits ont commencé à cataloguer toutes les filiations qui y sont archivées afin de donner au roi Bruenor un aperçu plus complet des lignées de la cité et pour déterminer si certains des clans qui existent encore actuellement ont des liens avec les morts qui y reposent.

Encore plus profond se trouve la Grande Forge de Gauntlgrym dans laquelle, au cours des temps passés, des marteaux frappaient des enclumes d'adamantium pour forger des merveilles à partir de n'importe quel matériau métallique. Aujourd'hui, la forge va bientôt pouvoir être réactivée. Les prêtres et les lanceurs de sorts de la cité cherchent un moyen de contenir l'incroyable chaleur dégagée par le Puits incandescent, où est contenue l'entité de flammes, afin de canaliser toute sa puissance ainsi que l'avaient accompli les anciens.

Le Cantique de Gauntlgrym

Transmis entre nains à travers le Nord depuis des générations, le Cantique de Gauntlgrym s'apparente de nos jours à un hymne pour la cité aujourd'hui reconquise. Il est souvent chanté sur la route par des voyageurs nains qui veulent faire leur vie dans les halls de Bruenor.

Portes de mithral et halls d'argent
Murs de pierre qui scellent la caverne
Encore plus magnifique qu'avant
Dans les forges, les mines et les tavernes
Travaillez dur pendant l'interminable nuit
Et portez un toast, oh, levez vos verres !
Vous en aurez besoin pour rester fiers
Dans la forge où le dragon cuit.
Que revienne Delzoun, que tous reviennent !
Allez chercher vos parents
Et dites-leur que leur demeure les attend
À Gauntlgrym l'ancienne !

Maîtrefer

Je n'ai jamais mis les pieds moi-même à Maîtrefer, mais j'ai combattu aux côtés de Storn Sombrecrâne, un jeune prêtre-guerrier de Clangeddin qui avait pris une sorte de « congé » afin de participer à la reconquête de Gauntlgrym. La description qu'il m'a faite de la vie à Maîtrefer a confirmé ce que j'avais déjà entendu dire, et ce que je vous relate aujourd'hui est une vérité aussi solide que l'enclume de Moradin.

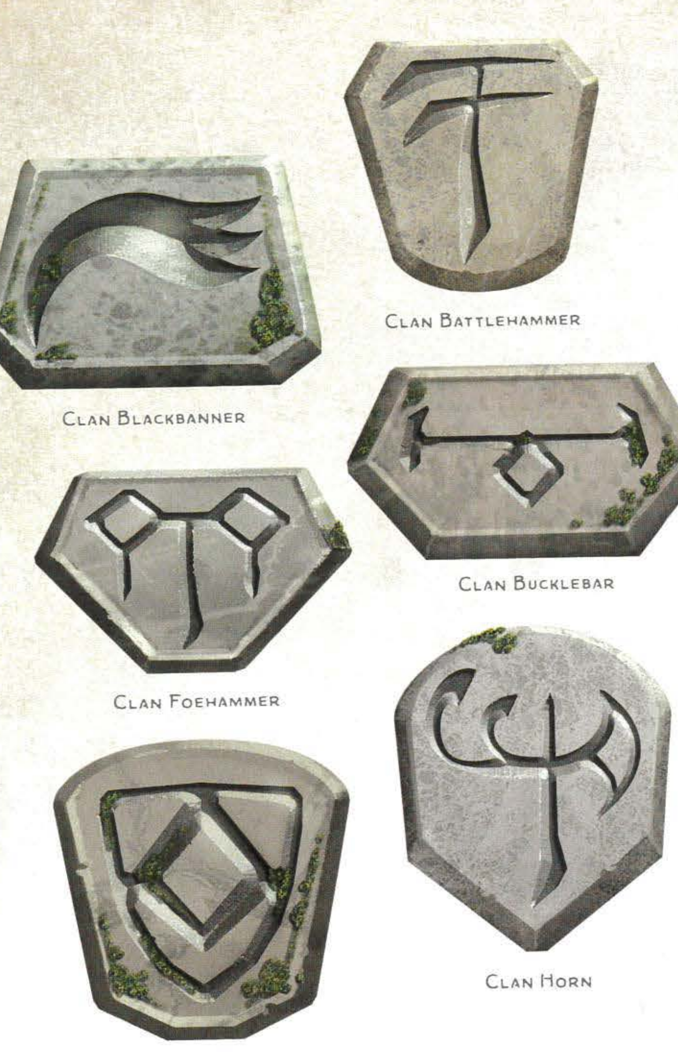
Les nains de Maîtrefer n'aiment pas les visites, et ils ne veulent guère autre chose du monde extérieur que ce que leurs marchands peuvent leur rapporter. Les chemins menant à la vallée dans laquelle se dresse leur cité arborent le symbole évident de Maîtrefer : une enclume sur un diamant. Cette marque constitue le seul avertissement, et ceux qui l'ignorent encourent la mort aux mains des patrouilles naines qui attaquent tous les intrus. Certains innocents ont été épargnés et renvoyés, mais personne ne devrait compter sur la miséricorde d'un nain de Maîtrefer.

Si vous pouviez franchir sa frontière et pénétrer dans Maîtrefer, vous pourriez contempler une des merveilles du monde. Le grand fleuve Shaengarne jaillit à travers un profond canyon de roche et de glace en une série de cascades et de chutes d'eau, projetant une écume glaciale en se déversant sur les pics rocheux massifs qui percent la surface de l'eau. C'est dans ces pics rocheux et les parois du canyon que la cité de Maîtrefer a été construite ; les tunnels et les tours sont reliés par des ponts et des passerelles aménagées à flanc de falaise. À en croire Storn, on pourrait penser que des nains évoluant à de telles hauteurs en plein air est quelque chose de naturel, mais j'avoue que quand il m'en a parlé, j'ai écarté ma bière.

Maîtrefer doit son existence à Ilgostrogue Sstar, qui a quitté la Citadelle d'Adbar il y a très longtemps avec environ un quart de la population du Royaume du Nord pour se diriger vers ce qui est aujourd'hui Mirabar. De l'avis général, il était fou et espérait étendre jusqu'à la mer l'empire des nains. Une fois arrivé et établi, il ne pouvait toujours pas rester en place et il est reparti vers l'ouest avec sa troupe avant de finalement se détendre à la vue de la mer dans laquelle se déversait le fleuve Shaengarne. C'est ici que le chef nain est mort et son héritier a demandé à ceux qui le suivaient de construire une communauté en hommage à la grande vision d'un empire nain du chef de clan Sstar. Les nains ont trouvé d'importantes mines de fer dans les collines aux alentours de leur vallée et ils ont baptisé leur cité Maîtrefer.

Et la ville n'a pas usurpé son nom car cela fait des siècles que les nains creusent des tunnels sous la toundra pour suivre les veines de métaux. Il y a une génération, cela les a mis en contact avec les duergars du Royaume des profondeurs et, depuis, Maîtrefer est en guerre contre eux. Storn était lui-même un vétéran de nombreuses batailles pour le contrôle des tunnels et malgré son jeune âge, tellement jeune qu'il n'avait aucun poil blanc dans sa barbe, ses connaissances des tactiques de combat dans les tunnels rivalisaient avec les miennes.

Cependant, cette guerre avec les duergars n'est pas le seul secret de Maîtrefer. Mon ami Storn maniait deux haches plaquées d'argent comme tout bon fidèle de Clangeddin Barbedargent mais quand je lui ai rapporté une hache qu'il avait lancée en combat, je me suis rendu compte de son poids étonnant et Storn m'a dit que la lame sous le plaquage n'était pas en acier mais en adamantium. J'ai voulu en savoir plus et le fait qu'il soit disposé à me parler de ses origines révèle l'abondance de l'adamantium parmi les nains de Maîtrefer et de la naïveté de mon ami vis-à-vis du reste du monde. Apparemment, les humains vénérant des dragons de la lointaine île de Tuern fournissent depuis longtemps de l'adamantium brut extrait de leur île aux forgerons de Maîtrefer qui en échange fournissent des produits finis en adamantium aux Nordiques. Bien entendu, tout l'adamantium ne revient pas aux Nordiques mais puisque les humains ignorent tout des techniques pour forger ce métal, il est probable qu'ils n'en sachent rien. Quel trésor en armes et en armures doit posséder Maîtrefer ! Des équipements qui doivent être bien utiles contre les duergars.



Je ne pense pas que cela dérange Storn que je partage ainsi les secrets de sa cité. Vous pouvez aussi aller le voir et lui demander si vous le voulez. Ça le changera très certainement de la guerre des tunnels et il en profitera très certainement pour prendre un autre « congé. »

Sundabar

À l'instar de Mirabar, Sundabar était une communauté naine sur laquelle a été érigée une cité humaine. La chute récente de Sundabar devrait servir d'exemple à mes frères nains sur ce qu'il peut arriver quand l'équilibre des pouvoirs se déplace vers la surface et tombe entre les mains des humains.

La cité a pour origine la Citadelle de Sundbarr, une forteresse du Delzoun construite il y a deux mille ans autour d'une étrange faille volcanique qui sera connue ultérieurement sous le nom du Feu éternel. C'est une source mystique de chaleur inépuisable pour les forgerons et les fonderies de la cité qui a permis à Sundabar de produire de grandes merveilles. Sundbarr était dirigée par un Maître-Forge, celui qui savait le mieux utiliser le Feu éternel pour travailler. Quand un Maître-Forge mourait, ou qu'un autre devenait plus compétent que lui, Sundbarr changeait de dirigeant.

Il en fut ainsi jusqu'à ce que les rescapés d'Ascalhorn soient pourchassés jusqu'aux portes de la citadelle quelque temps plus tard. Alors, le Maître-Forge de Sundbarr aida les humains à combattre les démons et les autres monstres qui les poursuivaient. En gage de reconnaissance envers un humain lui ayant sauvé la vie au cours des combats, le Maître-Forge autorisa les réfugiés à s'installer à la surface au lieu de les chasser une fois le conflit terminé. Le partenariat qui s'établit alors entre humains et les nains devint célèbre dans tout le Nord et la cité de surface de Sundabar se transforma en puissante forteresse commerciale.

Cependant, tandis que les humains prospéraient, la population naine diminuait et, finalement, le Maître-Forge perdit son prestige et son influence au profit du Maître souverain de Sundabar qui parlait au nom des guildes et des marchands humains de la cité en surface. Un des ces maîtres souverains, Helm Ami-des-Nains, était tellement aimé et respecté que ses descendants furent capables de se proclamer rois, chose qu'aucun nain n'avait osé faire à Sundabar.

Le roi Casquefeu, le petit fils de Helm, régnait sur Sundabar quand la cité a succombé à une horde orque. Il n'a pas survécu. Mis à part cette tragédie, la guerre récente a infligé de terribles dommages à Sundabar et aux humains de la surface. Un dragon a projeté d'énormes rochers sur de nombreux bâtiments et une bonne partie des remparts de la cité a été détruite. La majeure partie du commandement militaire a été balayée quand le bâtiment où les chefs d'état-major se réunissaient a été pulvérisé. Malgré tous les efforts d'Aleina Lanceradieuse des Chevaliers d'argent de Silverymoon pour organiser la défense, et les vaillants efforts de la garnison de Sundabar, les orcs ont déferlé dans la cité, ont massacré la population humaine et ont repoussé les quelques défenseurs encore en vie dans les cavernes souterraines. Ces survivants se sont ensuite dispersés dans l'Underdark. Les nains de la cité souterraine se sont alors barricadés dans les cavernes du Feu éternel et ont attendu. Quand le seigneur de la guerre orc Hartusk n'a laissé derrière qu'une petite garnison de guerriers pour ralentir d'éventuels poursuivants, les nains ont jailli des profondeurs et ont exterminé tous les orcs et les gobelins de Sundabar.

Sundabar est aujourd'hui une cité entièrement naine ; la population humaine est partie. Les efforts pour dégager les décombres et les débris résultant des combats sont lents, la plupart des nains restant calfeutrés dans la cité souterraine et ceux qui ont à faire en surface se sont installés dans les bâtiments les moins endommagés en récupérant des pierres dans les structures en ruine pour renforcer celles qui peuvent être sauvées.

Avant la guerre, les rues de la ville en surface étaient pavées de pierres lisses mais la plupart de ces routes ont été détruites par les chutes de pierre, démantelées pour récupérer des munitions ou pour réparer des murs ou tout simplement négligées. Désormais, la cité en surface n'est plus que ruines. Certains pensent qu'on la laissera disparaître à l'exception de ces robustes doubles remparts qui l'entourent (et que les nains ont déjà réparés). Les temples des divinités humaines sont abandonnés. Sur les remparts patrouillent quelques sentinelles à la vue perçante dont la tâche consiste à rapporter ce qu'ils voient et à renvoyer les visiteurs indésirables.

Au centre de la cité supérieure, le Cercle se dresse toujours autour des ruines du Hall du maître prêt à recevoir des caravanes de passage, du bétail et des marchands. Cependant, les visiteurs de ce type sont rares et il y en a encore moins qui sont autorisés à entrer puisque, aujourd'hui, Sundabar préfère commercer uniquement avec les autres cités naines par l'Underdark. S'il le pouvait, le Maître-Forge veillerait à ce que toute l'activité commerciale de la ville se limite aux passages souterrains afin d'abandonner totalement le trafic en surface.

Les Sundarriens ne font pas confiance aux étrangers et encore moins aux humains. Pendant la guerre, de toutes les cités humaines, seule Silverymoon a tenté d'aider Sundabar et cette aide a été (selon les nains) trop limitée et trop tardive. En conséquence, lors de la dissolution des Marches d'Argent, Sundabar s'est immédiatement retirée de l'Alliance des seigneurs, mettant ainsi un terme à toutes relations avec les royaumes humains du Nord à l'exception de ceux avec lesquels il est vital de commercer. Étant donné que ces échanges commerciaux sont rares, la plupart des royaumes humains considèrent que Sundabar garde jalousement ses richesses et que ses habitants se terrent lâchement sous la surface tandis que le reste de la région essaie tant bien que mal de se remettre des récents conflits. Les pertes en structures et en population de Sundabar n'ont absolument pas entamé le contenu de ses coffres et malgré son état présent, la cité reste une des plus riches du Nord même si elle n'utilise qu'une infime partie de cette richesse pour le commerce.

La notion de royauté commence à intéresser les nains dans la cité inférieure mais le Maître-Forge a rejeté cette idée. Même si les nains restent entre eux, il n'y a aura probablement jamais de roi à Sundabar. J'ignore si les réticences de Brûleflamme confinent à de la fausse modestie ou à une véritable sagesse ou s'il attend qu'un roi-guerrier revendique Sundabar pour constituer un plus grand royaume.

Thornhold

À l'ouest de la Grand-Route et à proximité de la côte près du marais des Morts se trouve un site que les humains appellent Thornhold. Autrefois le château d'un petit seigneur de la guerre appartenant à la famille Margaster de Waterdeep, il a été capturé et revendiqué par un paladin lors de la seconde guerre des Trolls. Pendant de nombreuses années, les Chevaliers de Samular, un ordre de paladins de Tyr fondé par Samular Caradoon, ont utilisé Thornhold comme base d'opérations même si la place forte est restée la propriété de la famille Margaster.

Pendant une courte période il y a un peu plus d'un siècle, Thornhold est tombée entre les mains des zhentarims. Quand les zhentarims ont emprunté l'Underdark pour revendiquer Thornhold, ils sont passés par les cavernes du clan Stoneshaft dont les membres vivaient sous terre depuis une époque précédant la construction de la cité par les humains. Bien que les zhentarims aient tué ou réduit en esclavage la plupart des nains, ils ne sont pas parvenus à anéantir le clan. Les survivants se sont échappés, se sont regroupés et ont repris Thornhold sous le commandement de leur chef, Ebenezer Stoneshaft, avec l'aide du descendant de Samular, le Ménestrel Bronywn Caradoon. Une fois la forteresse reconquise, en geste de gratitude et de respect, Caradoon en a confié la garde au clan Stoneshaft.

Les nains de Thornhold font tous partie du clan Stoneshaft et puisque les tunnels de leur foyer sont reliés au château, ils l'appellent Fort de Stoneshaft ; ils utilisent le nom « Thornhold » uniquement quand ils en parlent avec un non-nain qui peut ne pas comprendre et qui a besoin d'une explication. Par nature et habitude, les nains Stoneshaft sont cachottiers (même par rapport à d'autres nains) mais ils sont toujours curieux d'entendre parler de ce qui se passe à Waterdeep, particulièrement quand cela concerne la famille Margaster ; en effet, ils considèrent ses membres comme des ennemis qui attaqueront un jour leur demeure pour la revendiquer ou la détruire s'ils ne peuvent pas s'en emparer.

Pour la plupart des humains, Thornhold est juste une forteresse en surface, un château de pierres grises avec un épais rempart en demi-cercle et un donjon central avec deux tours. Ils ignorent tout du réseau de cavernes qui se trouve en dessous et qui mène sur les terres du clan Stoneshaft. La falaise face à la mer est tellement abrupte qu'il n'est pas nécessaire de construire un rempart pour protéger ce côté de la colline sur laquelle est bâti Thornhold. Le château n'a aucun ornement ni fioriture et l'homogénéité de ses surfaces de pierre n'est perturbée que par des créneaux et des meurtrières. Au sein de la place forte, dans la cour s'étendant devant le donjon, on trouve des petits bâtiments de bois utilisés pour les animaux, pour la forge, la fabrication de bougies, le nettoyage du linge, le travail du bois (y compris des activités comme la réparation des roues de chariots) et pour le brassage de la bière.

Il y a fort longtemps, Thornhold était une étape profitable pour les caravaniers, les aventuriers et les autres voyageurs se rendant vers le nord le long de la Grand-Route en traversant ou en évitant le marais des Morts. Pendant des décennies, l'expansion du marais au cours des calamités de la Magepeste a limité les possibilités de voyager sur la Grand-Route. Au cours de cette période, les Stoneshaft se sont retrouvés relativement isolés et ont stocké leurs minerais, leurs métaux raffinés et leurs produits artisanaux. Les Stoneshaft sont réputés pour leurs créations à base de métaux finement ouvragés et de gemmes qui sont considérés par beaucoup comme des œuvres d'art que l'on porte comme ornements.

Les Margaster de Waterdeep pensent avoir encore des droits sur Thornhold. La forteresse se dresse sur la Grand-Route de nouveau praticable vers Neverwinter ce n'est donc pas surprenant que les nobles souhaitent tirer profit de sa localisation le long de cette voie. Les Chevaliers de Samular sont aussi intéressés par l'idée de rétablir leur avant-poste à Thornhold afin de préparer des sorties dans le marais et on dit que ce souhait pourrait mener à une curieuse alliance entre les nobles humains cupides et les paladins d'une grande élévation morale.

Le clan Stoneshaft redoute que la politique de la puissante Waterdeep ne conduise à un assaut de Thornhold. Ses membres se préparent donc à un siège en stockant des provisions et en renforçant les défenses de la forteresse.

Les nains Stoneshaft peuvent presque goûter aux richesses, à l'énergie et à l'effervescence constante de la proche Waterdeep et ils aimeraient en profiter. Ils ne veulent pas être forcés de se replier sur eux-mêmes et d'être écartés de la société waterdhavienne et de sa richesse commerciale. Le clan ne se fait aucune illusion quant aux ambitions de la maison Margaster et ses membres savent qu'ils ne peuvent compter que sur les profits pour tempérer les ardeurs de cette famille et limiter le risque qu'elle s'en prenne à leur demeure. Ils font attention à ne pas rester seuls, redoutant d'être kidnappés ou torturés par des agents des Margaster engagés pour découvrir les secrets de leurs défenses. Pour la même raison, seuls les anciens du clan connaissent et établissent les détails de ces défenses, aussi aucun nain n'est au courant de tout et ne peut donc révéler l'ensemble du dispositif.

Les membres du clan Stoneshaft aiment et sont intéressés par les vêtements et la mode, la musique, les blagues, les nouvelles et les rumeurs ainsi que par les articles ménagers et les outils que l'on trouve à Waterdeep. Ils ont tendance à préférer les masses d'armes, les morgensterns et les autres armes contondantes, les armures complètes avec des heaumes dissimulant entièrement leur visage et dotées de plaques pour protéger les parties vitales d'un nain à terre. Ils aiment aussi la nourriture épicée.

Les royaumes insulaires

Qu'est-ce qui fait de moi un si grand expert de la navigation le long de la côte des Épées ? Eh bien pour commencer, j'ai de l'expérience. Ensuite, j'ai survécu. Je pratique cette activité depuis plus longtemps que l'espérance de vie de la plupart des lecteurs et c'est la troisième version de ce livre que je vous propose. Je n'en écris qu'un tous les demi-siècles et si vous estimez que son prix ne vaut pas les monceaux d'argent que vous en tirerez en vendant mon travail à vos clients, c'est que vous êtes un idiot. Vous ne le voulez pas ? Ne l'achetez pas.

– Gardorra Burr, à un libraire waterdhavien

À l'ouest de la côte des Épées se trouve la mer des Épées et au-delà se trouve la mer Inviolée, une vaste étendue maritime séparant Faerûn de ce qui peut se trouver à l'extrême ouest. Entre la côte et l'inconnu, on trouve plusieurs îles, certaines assez grandes et d'autres si petites qu'elles n'ont même pas de nom. Comme n'importe quelle autre nation du continent, ces royaumes insulaires commercent, et font la guerre, avec Faerûn mais aussi entre elles.

Les informations qui suivent sont issues de *Cinquante ans en mer, troisième volume* de Gardorra Burr, un marin gnome qui a passé la plus grande partie de ses deux cents ans à voguer sur la mer des Épées.

Éternelle Rencontre

Ce que je vais vous révéler maintenant est la vérité pure et simple et la seule raison pour laquelle je l'écris dans ce livre pour que tous puissent la lire c'est parce que personne ne pourra réitérer cet exploit : je suis monté à bord d'un navire à destination d'Éternelle Rencontre et j'ai débarqué sur sa terre bénie !

Tous ceux qui connaissent cet endroit peuvent se moquer de ce que j'affirme, et ceux qui en ignorent tout ne comprennent sans doute pas l'ampleur de cet exploit, aussi permettez-moi d'expliquer aux plus sceptiques d'entre vous ce qu'est Éternelle Rencontre et pourquoi, quand j'en aurais terminé, vous envierez les semelles de mes bottes.

Un petit coin de paradis

Selon la légende, et pour tous les elfes que j'ai rencontrés, l'île d'Éternelle Rencontre n'appartient pas et n'a jamais appartenu à ce monde. Dans les temps anciens, il y a tellement longtemps que même les elfes considèrent cette période comme un passé mythique, les elfes de nombreuses nations se sont mis en quête d'une terre idéale pour leur peuple (le problème est souvent qu'à force de chercher la gemme parfaite on passe souvent à côté d'innombrables splendeurs). Ne la trouvant pas sur le monde, certains elfes (des elfes du soleil probablement) en ont cherché une au-delà de notre monde. Ces hauts mages se sont réunis pour accomplir un grand rituel magique qui mettrait Toril en contact avec Arvandor... c'est bien ça, ces fous voulaient transporter dans notre monde un morceau des terres sur lesquelles vivaient leurs divinités !

Les récits se contredisent et on ne sait pas vraiment si Corellon l'a autorisé ou s'il n'a pu l'empêcher ; quoi qu'il en soit, ils y sont parvenus et la calamité s'est abattue sur Toril. Ce fut la première Fracture et les elfes ont toujours dit qu'elle se répercutait dans le temps. Les récentes calamités semblent démontrer qu'ils ont raison.

Quand les choses se sont calmées, les elfes se sont rendu compte de leur folie. Pendant des milliers d'années, aucun elfe n'a osé poser le pied sur Éternelle Rencontre. Mais, finalement, il semble que Corellon ait pardonné à ses enfants égarés car les elfes les plus anciens se sont sentis attirés vers l'ouest.

Peut-être avez-vous déjà vu un arc de lune au-dessus de Séluné et entendu dire que cela signifie qu'un elfe est appelé à Éternelle Rencontre. Eh bien, ce n'est pas un conte pour enfants. Avez-vous déjà rencontré un elfe ancien ? Comment pourriez-vous le savoir, hein ? Si un jour vous avez l'honneur de rencontrer un elfe ancien quand il est appelé, vous verrez le même arc de lune dans chacun de ses yeux au-dessus de ses pupilles. C'est ainsi que Sehanine Archelune guide les elfes vers l'après-vie. Les arcs peuvent aveugler l'elfe dans ce monde mais ils disparaissent quand il pénètre dans l'autre, ce qui lui permet de voir le paradis elfique. C'est exactement ce qui se produit avec Éternelle Rencontre et l'elfe n'a pas besoin d'être mort pour y parvenir. Vous ne me croyez pas ? J'ai vu ce que j'ai vu.

Certains elfes ont suivi leurs frères plus âgés jusqu'à Éternelle Rencontre et rapidement ils ont constitué un royaume dans ce paradis. Pendant des lustres, Éternelle Rencontre a été protégée par de redoutables bêtes, par une puissante magie et par le pouvoir du panthéon de la Seldarine. Les elfes de toutes les espèces et des quatre coins du monde se rendaient à Éternelle Rencontre en quête de réconfort. Et quand les elfes annonçaient qu'ils se retiraient du monde, où croyez-vous qu'ils allaient ?

Puis est survenu la Magepeste et une partie de cette Haute magie elfe a dû perdre de sa puissance. Éternelle Rencontre n'a plus été ancrée sur le monde et s'est retrouvée dans une mer du Feywild, cet étrange royaume féérique qui est en contact avec le monde dans certains endroits mystiques. Pendant un siècle, Éternelle Rencontre semblait perdue à jamais. Des elfes vénérables continuaient à y croire en espérant qu'une fois la période de calamité terminée, l'écho de la première Fracture pourrait également rétablir le lien entre Éternelle Rencontre et notre monde.

Leur patience (qui d'autre qu'un elfe pourrait avoir une telle patience ?) fut enfin récompensée quand des navires d'Éternelle Rencontre accostèrent de nouveau dans les ports de la côte des Épées.

Naviguer vers l'ouest

Sachant tout cela et ayant rencontré un vénérable elfe qui se préparait à entreprendre ce voyage, comment aurais-je pu ne pas saisir cette occasion qui m'était donnée de l'accompagner ? J'ai eu quelques scrupules à profiter de la cécité de l'elfe et de le contraindre à abandonner quelques bagages mais c'était l'occasion d'une vie !

J'ai entendu le capitaine dire qu'Éternelle Rencontre chevauchait désormais trois plans : notre monde, le Feywild et Arvandor. Ce paradis est en contact avec les trois mais n'existe complètement en aucun d'eux. Pour le trouver, vous devez suivre une certaine configuration d'étoiles jusqu'à ce que ces étoiles changent puis suivre encore d'autres étoiles (je jure par la pépite de Garl que c'est ce qu'il a dit !). Ceux qui s'écartent de cette voie se perdent. Comme j'aurais voulu demander au capitaine où se retrouvaient les navires perdus ! Mais je ne pouvais trahir ma présence.

J'avais apporté un peu de nourriture avec moi puisque j'ignorais combien de temps j'allais devoir rester caché à bord du navire. Au début du voyage, je tendais l'oreille à chaque craquement de planche et à chaque voix d'elfe mais, après un certain temps, bercé par le roulis, je me suis endormi. Après ça, le voyage s'est déroulé comme dans un rêve. Je sais que j'ai dû me réveiller, manger, dormir et m'occuper de quelques autres besoins (en tout cas, j'avais mangé toute ma nourriture à la fin du voyage) mais je ne me rappelle des détails. Je sais simplement qu'à un moment le navire a fait halte et que quelqu'un a transporté le panier où j'étais caché avant de le déposer sur une plage sablonneuse.

Ce que j'ai vu...

Je l'ai ressenti avant de le voir. Alors même qu'à travers le treillis du panier je ne pouvais discerner qu'une faible lumière dorée, j'ai eu le souffle coupé par Éternelle Rencontre. Lové dans le panier comme un serpent, mes membres perclus de crampes, j'enrageais de ne pouvoir dévoiler ma présence et pourtant je pouvais ressentir la magie d'Éternelle Rencontre imprégner chaque fibre de mon corps, apaisant mes membres douloureux et mon sentiment de culpabilité. Quand j'ai pu reprendre mon souffle, je haletais comme un beau diable. Et c'est comme ça que l'elfe m'a découvert.

L'elfe aveugle, dont j'avais remplacé certains trésors pour pouvoir effectuer ce voyage, m'a sorti du panier et j'ai vu alors que ses yeux étaient aussi clairs que des diamants et que son regard était tout aussi dur. J'étais persuadé que c'en était fini de moi mais en découvrant mon environnement je dois avouer que ça m'était égal. Si l'elfe m'avait abattu sur-le-champ, mon âme aurait rejoint Garl et je lui aurais demandé un navire pour pouvoir revenir à Éternelle Rencontre. Mon émerveillement béat a poussé l'elfe à se retourner et à observer son environnement et lui aussi a immédiatement été captivé.

Quant à ce que nous avons contemplé... imaginez un lieu d'une beauté naturelle stupéfiante et d'impossibles artifices elfes, un royaume étranger aussi distant et magnifique que les étoiles mais aussi intime que vos propres rêves, un paradis mais également un foyer.

Je pense pouvoir dire que nous avons partagé quelque chose avec l'elfe. Et c'est peut-être pour ça qu'il ne m'a pas tué.

Tout s'est terminé trop vite. On m'a fait rembarquer sur le navire, je suis revenu sur notre monde et on m'a averti de ne plus jamais tenter de nouveau une telle folie... sous peine de mort. Et je ne pense pas que je recommencerai, tout du moins pas avant de nombreuses années. Alors je rechercherai des elfes avec des yeux voilés qui regardent vers l'ouest !

Vous comprenez maintenant ? N'auriez-vous pas voulu être les bottes de ce gnome qui ont foulé Éternelle Rencontre même le temps de quelques battements de cœur ?

Îles australes

Au large des royaumes du sud de Faerûn, au sud des îles Moonshae, se trouvent de plus petites îles-nations exerçant une faible influence. Les Nélanthères, de l'autre côté du Passage d'Asavir en venant de Tethyr, sont habitées par des pirates. Plus au sud, à environ quatre cent cinquante kilomètres des îles Moonshae, se trouve la légendaire île du Lantan qui a vu naître de nombreuses inventions étranges. Encore plus au sud, au-delà des jungles du Chult, se trouve l'île mystérieuse de Nimbral.

Lantan

Je ne m'étais pas rendu sur l'île depuis plus d'un an quand cela s'est produit mais d'après ce qu'on m'a dit, quand la magie s'est totalement effondrée ici, toute la poudre à fumée et les babioles magiques qui étaient entreposées ont explosé, une par une, alors que l'île était balayée par de grandes vagues. En très peu de temps, le Lantan avait disparu.

C'est tout du moins ce que racontent les survivants. Il semble désormais que le Lantan ait été déplacé vers un autre monde, un peu comme l'Halruaa. La population de l'Halruua, cependant, avait prédit la calamité et s'était préparée. Le Lantan n'a pas eu cette chance.

Les Lantanais étaient fascinés, certains diront obsédés, par la construction de merveilles mécaniques. Bien qu'ils utilisent de temps en temps de la magie, toute l'île sentait la sciure, la graisse et le métal fraîchement poncé, toutes les boutiques travaillant sans relâche pour affiner leurs dernières et plus grandes inventions. Ces inventions pouvaient être de petits chevaliers métalliques capables de se déplacer et de se battre entre eux, des coffres élaborés avec des serrures se fermant toutes seules ou des bras mécaniques reproduisant le travail d'un scribe sur un second parchemin. Au cours de mes précédentes visites, j'avais vu de mes yeux ces œuvres et bien d'autres encore.

Ces babioles et ces broutilles ont-elles été d'un quelconque secours aux Lantanais quand le monde a disparu autour d'eux ? Vers qui se sont-ils tournés dans cet autre monde quand ils n'ont eu aucune réponse aux prières adressées à leur dieu Gond ? Que s'est-il passé pendant cette absence d'un siècle et, maintenant qu'ils sont revenus, sont-ils heureux d'être ici ou ont-ils l'impression qu'on leur a encore arraché leur monde ?

Certains navires affirmant provenir du Lantan ont commencé à faire leur apparition dans les ports de la côte des Épées d'après ce que j'entends dire, les Lantanais qui en débarquent sont surveillés et ne parlent pas beaucoup de leur terre natale. Ces marchands cherchent à obtenir de grandes quantités de matières brutes, comme différents types de bois et de métaux, en échange de gemmes particulières et d'étranges pièces d'or. De leurs inventions, personne n'en a vu grand-chose, mais celles qui ont été aperçues poussent les gens à s'interroger sur le développement par le Lantan d'armes utilisant la poudre à fumée et par une volonté plus affirmée de mêler la magie à des éléments mécaniques. En effet, il semblerait que les marchands lantanais aient proposé de nombreux gardes animés au cours d'enchères privées tout le long de la côte des Épées et de telles créatures artificielles sont généralement le domaine des magiciens, pas celui de bricoleurs.

Nélanthères

Croyez-en un vieux loup de mer et méfiez-vous des îles pirates de la mer des Épées, les Nélanthères. Ici résident toutes sortes de créatures vivant dans l'eau ou à sa surface, allant des hommes-lézard et des minotaures jusqu'aux orcs et aux ogres en passant par une poignée d'humains ainsi que d'autres êtres pour varier les plaisirs. Alors que certains pirates respectent un code de conduite, ceux des Nélanthères n'ont rien à faire des règles, de l'honneur et même du bon voisinage : ils s'attaquent entre eux aussi souvent et aussi férocement qu'ils s'en prennent aux navires ou aux convois de passage. Pour le dire simplement, les îles Nélanthères sont habitées par des ravageurs et des pillards qui survivent en combattant tout ce qui leur tombe sous la main.

Personne ne s'est jamais donné la peine de dénombrer et de donner un nom à toutes les tribus de ces îles et je doute que quelqu'un le fasse un jour. Premièrement, c'est tout simplement impossible : les tribus se scindent ou sont détruites tellement rapidement que le temps qu'on ait fini de les dénombrer, il faut tout recommencer. Deuxièmement, ce serait une tâche ardue et dangereuse

et traiter avec des pirates est une tâche qu'il vaut mieux laisser à des navires rapides, bien armés et qui disposent d'un équipage assez fou pour aller les recenser.

Si vous découvrez le nom d'une tribu des Nélanthères, méfiez-vous de ne pas le mentionner à bord d'un navire des Nélanthères à moins d'être sûr que ce bâtiment appartient à la même tribu. Et même dans ce cas, sachez que les alliances sont de courte durée sur ces îles et qu'il est assez probable que vous soyez présent dans la région suffisamment longtemps pour en voir naître de nouvelles. Proclamer votre allégeance à une tribu peut contrarier les membres de celle à laquelle vous vous adressez.

Cependant, si vous cherchez de la main-d'œuvre bon marché et des individus robustes, les Nélanthères peuvent être intéressantes mais ne vous attendez pas à recruter des individus loyaux ou intelligents. Engager trop de marins des Nélanthères à bord d'un même navire est une invitation pour qu'ils s'en emparent, retournent chez eux et forment un nouvel équipage de pirates.

Nimbral

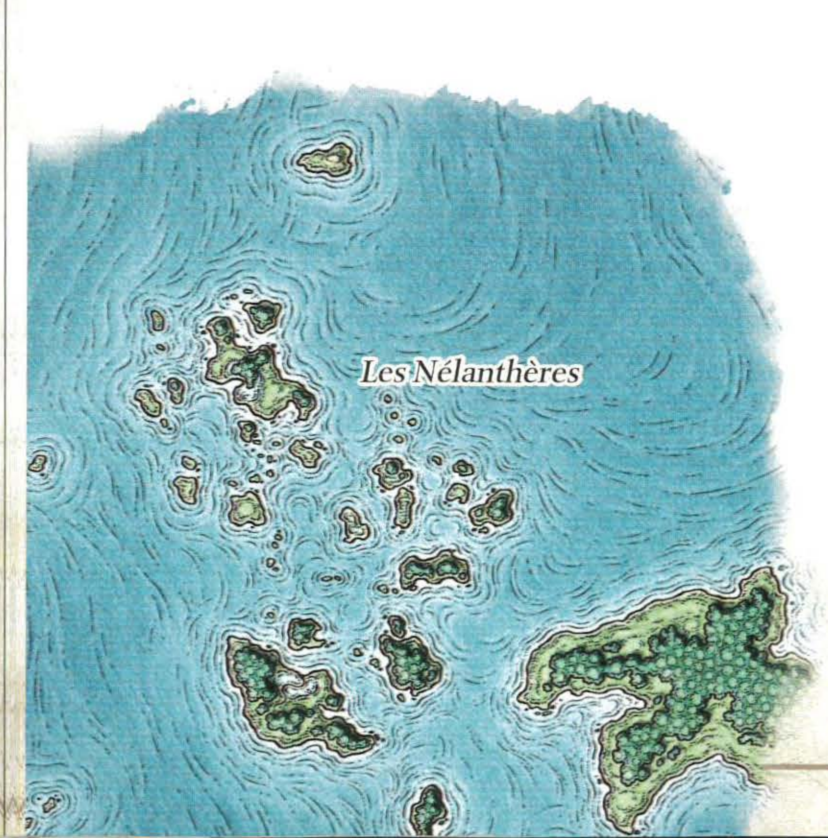
Avez-vous déjà vu une île disparaître ? C'est ce qui semble être arrivé à Nimbral à peu près à la même époque au cours de laquelle le Lantan a soi-disant sombré. Quatre capitaines de navires que je connais affirment qu'ils avaient l'île en vue puis, l'instant d'après, elle avait disparu. Ils ont conduit leur navire là où elle aurait dû se trouver et c'était comme si elle n'avait jamais existé.

Certains pensent qu'une puissante magie a déplacé ou caché l'île grâce à une vaste illusion. Je pense que c'est plausible car les Seigneurs de Nimbral sont réputés depuis longtemps pour leur magie d'illusion et leurs subterfuges. Si une île devait s'évaporer dans les airs, c'est bien la leur. De même, le retour de l'île est tout à fait dans leurs cordes et peut-être que cet événement est le point culminant d'un tour si long et si complexe que même un gnome peut en envier la magnitude.

Aujourd'hui, Nimbral est semblable à ce qu'elle a toujours été : secrète et reculée. Où a-t-elle été ? Qu'on fait ses habitants pendant tout ce temps ? Et pourquoi est-elle revenue ? Autant de questions auxquelles les Seigneurs de Nimbral préfèrent ne pas répondre.



Bannière des Chevaliers de Nimbral



Nimbral est toujours dirigée par ces mystérieux seigneurs, une famille d'archimages dont chaque membre est un maître en illusion. Ils désignent les hérauts qui proclament les lois, et les Chevaliers de Nimbral, de légendaires monteurs d'hippogriffes équipés d'armures aussi transparentes que du verre mais aussi solides que de l'acier. Ne vous laissez pas abuser par leur titre de chevaliers. Les Chevaliers de Nimbral se sont toujours comportés comme des pirates quand ils sont en patrouille en mer et ils s'attaquent aux navires qui approchent trop de leur île.

Mes amis capitaines ne m'ont pas révélé ce qu'ils faisaient aussi près des côtes de l'île. « Des affaires », c'est tout ce qu'ils ont dit mais personne n'a d'affaire à régler aussi loin dans le sud à moins de s'attendre à pouvoir accoster à Nimbral. Hélas, depuis nos dernières entrevues, tous ces capitaines sont morts et je ne peux plus les interroger pour savoir ce qu'ils savaient de ce lieu.

Si vous avez des raisons de naviguer au sud du Chult, surveillez bien le ciel. Cela peut être vain, puisque les Chevaliers de Nimbral sont réputés surgir de nulle part apparemment invisibles juste avant d'attaquer. Mais cela paie toujours de faire preuve de prudence quand on fait quelque chose d'insensé.



Îles Moonshae

Enveloppées par les brumes, les falaises rocailleuses des îles Moonshae s'élèvent haut au-dessus des eaux de la mer des Épées avec leur sommet tapissé d'anciennes forêts. Les îles Moonshae se trouvent à l'ouest de Mintarn, et de la Porte de Baldur, de Candlekeep et même de l'Amn, en l'occurrence : cette grande étendue d'îles entourant la mer des Moonshae fait presque la moitié de la côte des Épées.

Sur les îles au sud vivent les ffolks, des humains dirigés par leur haut roi, Dérid Kendrick, qui règne dans sa forteresse de Caer Callidyr d'Alaron. Les ffolks vénèrent une déesse qu'ils appellent la Terremère ; ses druides se réunissent dans des bosquets sacrés sur l'île. Certains de ces bosquets abritent des puits lunaires, des bassins magiques qui, selon les druides, sont utilisés par la déesse pour observer le monde.

Les îles au nord sont le territoire des Nordiques qui se répandent vers le sud à partir de Ruathym pour s'y installer ; au cours des siècles pendant lesquels ils ont partagé ces îles avec les ffolks, les deux peuples ont connu quelques guerres.

Alaron

Alaron est la plus grande des îles Moonshae et aussi la plus peuplée. La forteresse ffolk de Caer Callidyr domine une baie au sud des montagnes de Belletaille, à l'extrémité nord de la forêt de Dornall. La forêt est dangereuse et grouille de gobelins, de worgs et d'autres créatures de ce genre. Plus on s'y enfonce, plus la forêt paraît surnaturelle avec des créatures féériques égarant les voyageurs ou les conduisant à leur perte. Même les rôdeurs du haut roi s'y montrent prudents.

Une rumeur veut que les nains Rookoath des montagnes de Belletaille, soutenus par le clan Rustfire de l'île de Gwynneth et des aventuriers de Callidyr, aient remporté des victoires contre les orcs de la région et leur maître, un dragon d'ombre. Le haut roi Dérid espère sceller une alliance avec les nains mais, jusqu'à présent, ils rejettent toute proposition d'aide de la couronne.

Parallèlement, Kythyss, une ville portuaire du Grand cap sud d'Alaron, engage des mercenaires pour protéger les caravanes qui partent vers le nord jusqu'à Callidyr. Les maîtres de caravanes y cherchent toujours de l'aide si vous êtes disposés à braver les dangers de la route.

Archipel de Korinn

L'archipel de Korinn est constitué de dizaines d'îles rocailleuses, humides et balayées par le vent, peuplées principalement de Nordiques qui élèvent des moutons, pêchent dans les eaux environnantes et, parfois, se livrent à des raids ou à la piraterie. Des dizaines de communautés séparées constituent leurs propres mini-royaumes dont la seule similitude est un semblant de culture nordique commune.

Il n'y a aucun port sûr pour les étrangers ; vous n'avez tout simplement aucune idée de ce à quoi vous avez affaire. Pour les autres Nordiques, la communauté d'Havrouest de Pandira est un terrain neutre où les Nordiques de toutes les origines qui écument les eaux de la mer des Épées peuvent se réfugier et attendre la fin d'une tempête ou se réapprovisionner.



Chuteneige

La petite île de Chuteneige, au sud d'Alaron, est un territoire appartenant à l'Amn, où dame Erliza règne à partir de Caer Westphal. Elle est la seconde à porter ce nom et sa ressemblance avec son arrière grand-mère, la première souveraine amnienne de l'île, est étonnante.

Depuis qu'ils ont pris possession des lieux, les occupants de Chuteneige ont abattu ses forêts, épuisé ses mines et pollué ses voies d'eau avec les déchets des ffolks surmenés sur lesquels ils règnent. dame Erliza et ses soldats ont écrasé sans pitié plusieurs rébellions et les ffolks l'appellent « Erliza la sanguinaire. » Certains Amniens pensent que l'île devient beaucoup trop problématique à gérer et que ses maigres revenus ne valent pas la peine ; de plus, il est certain qu'un nouveau soulèvement se prépare parmi les ffolks qui sont discrètement soutenus par Alaron.

> **Valkur, dieu-héros des Nordiques**
>
> Bien que les Nordiques vénèrent de nombreuses autres divinités, en particulier Aurile, Umberlie, Talos et Tempus, ils considèrent le puissant Valkur comme leur dieu le plus important. Le dieu-héros est unique aux Nordiques et incarne les qualités qu'ils admirent le plus : la férocité, la ruse, le courage, la force et la connaissance de la navigation.

Gwynneth

Tout au long de ma vie, l'île de Gwynneth est devenue de plus en plus féérique et mystérieuse ; c'est le domaine du royaume elfe de Sarifal dirigé par la haute dame Ordalf.

Sarifal partage cette île avec le royaume montagneux reclus de Synnoria, foyer des elfes llewyrs et avec quelques petites communautés de nains d'écu ainsi que les ruines de Caer Corwell, l'ancienne colonie ffolk de Gwynneth. Le haut roi Dénid veut revendiquer cette ancienne citadelle et la reconstruire afin d'en faire une ambassade, mais il n'a pas encore eu le consentement de dame Ordalf.

Gwynneth abrite également la Vallée de Myrloch, une vallée luxuriante nichée dans les montagnes avec les eaux miroitantes du Myrloch au sud. Des cercles druidiques sont actifs dans cette vallée et sont alliés aux elfes et aux créatures féériques de la région.

Au nord de l'île, le fils de la haute dame Ordalf, le prince Araithe, mène le combat contre les fées sombres de la forêt de Valdhiver. Le prince est pragmatique et il est disposé à accepter de l'aide pour vaincre les ennemis de son peuple ; il est donc réputé pour laisser des groupes d'aventuriers traverser le Détroit d'Alaron et débarquer à Gwynneth s'ils jurent de l'aider.

Île d'Oman

La dernière fois que j'ai mis les pieds sur l'île d'Oman, c'est juste après l'unification des îles Moonshae et c'était un endroit magnifique et paisible. On y trouvait des moutons, des fermes, des bateaux de pêche et de nombreuses personnes désireuses d'échanger l'or de leurs mines contre des marchandises du continent ou des autres îles. Aujourd'hui, l'île d'Oman est un endroit dévasté contrôlé par des géants, particulièrement des fomoriens qui projettent des énormes rochers sur tous les navires qui approchent de la côte. Si vous parvenez jusqu'à la rive, soyez accompagnés d'amis et équipez-vous d'armes, c'est un lieu dangereux mais cela peut en valoir la peine. J'imagine avec peine la récompense qu'offrirait le jarl Rault ou le haut roi Dérid aux aventuriers qui parviendraient à s'emparer des ruines du Donjon de fer, autrefois la demeure des dirigeants de l'île.

Moray

À l'ouest de Gwynneth, Moray est une île en guerre. Les ffolks en état de siège de Caer Moray s'échinent pour que la ville portuaire reste accessible afin que Dynnegall, à l'intérieur des terres, puisse recevoir du ravitaillement et des vivres.

Ces ravitaillements incluent parfois des renforts pour combattre les menaces de l'île qui sont nombreuses et variées : la tribu du Sang noir constituée de lycanthropes adorateurs de Malar, les géants de la Chaîne de Griffetroll au nord ainsi que les ogres et les orcs des montagnes du Fléau des orcs au sud.

Les ffolks de Moray sont loyaux au haut roi. Ils espèrent de nouveau voir un jour l'union des îles Moonshae sous la bannière de Kendrick et sont déterminés à tenir suffisamment longtemps pour en être les témoins.

Norland

Au nord de Moray se trouve Norland, le bastion des Nordiques de ces îles. Ces derniers temps, il s'est passé beaucoup de choses parmi les norls ce qui a affaibli leur emprise sur les îles Moonshae mais je crains que le haut roi n'ait pas assez de pouvoir pour en tirer profit.

Ces dernières années, une nordique se faisant appeler la Vierge des tempêtes s'est imposée comme chef de guerre parmi les norls ce qui est assez inhabituel car les Nordiques n'autorisent pas les femmes à pêcher ou à effectuer des raids. Réputée pour avoir été bénie par Valkur et Umberlie à sa naissance, la Vierge des tempêtes a réuni un grand nombre de norls sous sa bannière et tout laissait croire qu'elle allait défier le roi pour le contrôle de Norland. Cependant, il y a une dizaine d'années, il semble qu'elle ait succombé au pouvoir d'Umberlie et, avec ses fidèles, elle s'est lancée dans une quête folle pour contrôler la mer des Épées. Quand finalement elle a été vaincue en mer, elle a disparu dans les flots avec son navire. On raconte qu'elle ne peut pas se noyer et beaucoup craignent son retour.

Rault le Sage, le roi des norls, a perdu son fils aîné Olfgaut et son petit-fils au cours de combats contre la Vierge des tempêtes et sa succession n'est donc pas assurée. Il a une petite-fille très intelligente et très sage mais dans une société dominée par les hommes, et si peu de temps après l'avènement désastreux de la Vierge des tempêtes, il est impensable qu'elle puisse hériter du trône.

Îles Nordiques

Au nord des îles Moonshae et à l'ouest de Faerûn se trouvent les îles des Nordiques qui n'ont pas beaucoup changé depuis des siècles. La plus grande de ces îles, Ruathym, abrite les plus anciennes communautés revendiquées par les Nordiques qui sont à l'origine de toutes sortes de légendes et de royaumes du nord.

Les îles Nordiques sont balayées par des vents forts et de puissantes vagues et sont soumises à un froid mordant une grande partie de l'année. Au cœur de l'hiver, les anses sont prises dans la glace et le brouillard, s'il se disperse, s'attarde une bonne partie de la journée. La plupart des habitants s'habillent avec des fourrures pour se protéger du froid et ceux qui partent en guerre complètent leurs protections avec des peaux plus épaisses et des heaumes rembourrés avec de la fourrure ou de la laine. Ils méprisent la magie et glorifient le combat à tel point que la population de la plupart des communautés fait preuve d'une certaine nervosité quand elle n'a pas d'ennemis à combattre.

Puisque les Nordiques sont d'excellents combattants et marins, et n'hésitent pas à attaquer les navires qui approchent de leurs côtes, il vaut mieux être prudent aux environs de ces îles surtout si on ne vous a pas assuré un libre passage... et, bien souvent, même dans ce cas.

Les Nordiques vénèrent plusieurs divinités mais ils honorent particulièrement Valkur, un héros divin issu de leur peuple qui incarne les qualités qui chérissent les guerriers. Prenez garde à ne pas remettre en doute ou à insulter ce culte en leur présence.

Baleinos

Les minuscules affleurements qui forment les Baleinos sont si nombreux qu'il est impossible de tous les recenser précisément. Tous ces îlots ont leurs propres légendes et leur propre souverain (souvent autoproclamé) et ils guerroient constamment entre eux au cours d'escarmouches faisant quelques dizaines de victimes au maximum.

Les Baleinos doivent leur nom aux squelettes dispersés de ces grandes créatures marines que l'on trouve sur les plages de la plupart des îles. Ces ossements y sont les seules ressources notables, ce qui implique que quiconque pense qu'il suffit de débarquer là-bas et de récupérer de l'ivoire sous-estime grandement la férocité avec laquelle les habitants défendent ce qui leur appartient.

Gundarlun

Les pêcheurs et marchands de Gundarlun ressemblent davantage à leurs cousins du continent que la plupart des peuples des îles. Contrairement aux autres Nordiques, ils sont moins enclins à attaquer les gens qu'ils ne connaissent pas. En raison de leur tendance plus pacifique, vous avez plus de chances de pouvoir obtenir de l'eau fraîche et des provisions à Gundarlun, bien que vous devriez vous attendre à vous montrer généreux dans vos transactions pendant votre séjour.

Plus d'une douzaine de communautés rendent hommage au roi de Gundbarg. Elles tirent profit de la bonne réputation de l'île qui est considérée comme une étape sûre. Même si on ne trouve pas à Gundarlun les meilleurs combattants avec le pied marin, les équipages cherchant à faire réparer leurs navires, engager des marins ou des raccommodeurs de voiles ou entreposer de grandes quantités de marchandises peuvent probablement y trouver leur bonheur.

Rochers pourpres

Si vous cherchez un abri pendant une tempête, vous pouvez en trouver un sur l'une des nombreuses îles des Rochers pourpres. J'ai autrefois eu la chance de trouver un abri au village portuaire d'Ulf de Thuger. J'y ai été accueilli avec autant de chaleur qu'à Gundarlun et il s'est avéré que les habitants constituaient un parfait auditoire pour mes récits de voyages et d'aventures. Cependant, quelque chose m'a fait penser que je ferai bien de ne pas revenir.

Le jour où la tempête s'est calmée, je suis sorti de la maison longue dans laquelle j'étais hébergé et j'ai découvert une communauté bien entretenue et bien organisée avec de verts pâturages et des filets pleins de poissons. L'équipage et moi-même avons été traités avec cordialité par tout le monde et le bateau était déjà réparé et prêt à prendre la mer, nos hôtes ayant apparemment travaillé toute la nuit pour le préparer.

Nous nous sommes quittés en bons termes et ce n'est pas avant que nous nous soyons éloignés que nous nous sommes tous rendu compte que nous avions eu la même appréhension. Nous n'avions pas eu l'occasion de voir beaucoup de femmes pendant notre séjour, ce qui n'était pas étonnant puisque les Nordiques hébergent leurs invités loin de leurs foyers, de leurs fermes et de leurs forges qui sont les domaines des femmes. Mais nous n'avions pas non plus vu ou entendu d'enfants ou de jeunes hommes et à aucun moment nous n'avons rencontré de personnes âgées. En fait, j'hésite à dire que tous les hommes parmi ces nordiques que nous avons côtoyés avaient plus qu'un seul cheveu blanc dans leurs tignasses ou un seul poil blanc dans leur barbe. Ce fait singulier, et l'étrange coutume des habitants des rochers de représenter les hommes dans leurs œuvres d'art avec les bras de leur totem, une pieuvre avec de nombreux tentacules, me font hésiter à y retourner.

Ruathym

L'île de Ruathym est la demeure ancestrale de tous les Nordiques qui vivent sur les îles de la mer des Épées et des humains qui ont fondé l'ancien Illusk, aujourd'hui Luskan, et qui se sont répandus en tant que peuple illuskien. Le peuple guerrier de Ruathym sait que c'est son héritage et il considère qu'il lui revient de droit de régner sur les autres Nordiques et sur les cités côtières.

Les marchands peuvent parfois commercer avec Ruathym dans sa capitale, également nommée Ruathym, mais si je peux l'éviter je ne prendrais pas le risque de m'y rendre. On ne sait jamais quand Ruathym est en guerre et, si c'est le cas, tout navire approchant de ses côtes est une cible.

Tuern

Très loin à l'ouest de sa plus proche voisine, l'île isolée de Tuern abrite un peuple violent qui se livre à des raids et à des pillages constants et cherche à réduire en esclavage tous les étrangers capturés sur ou à proximité de son île. Ses habitants se méfient de toutes les sortes de magie et offrent un tribut aux dragons rouges et aux géants qui vivent dans les cavernes des hautes montagnes de ce lieu. Ils ont cinq rois, avec un haut roi censé être intronisé dans leur capitale de Puremer mais comme tout marin ayant un peu de jugeote, j'ai toujours évité cette île aussi j'ignore quelle canaille assoiffée de sang y règne actuellement.

Mintarn

J'ignore ce que les habitants de Mintarn ont fait pour susciter la colère de Beshaba, mais ils ont toute son attention. Aussi loin que je m'en souvienne, Mintarn a vécu dans l'ombre du dragon Hoondarrh, surnommé la Fureur rouge de Mintarn puisqu'il vit sur une île proche, mais cela fait tout aussi longtemps que la population est parvenue à acheter la clémence du dragon. Aujourd'hui, une série d'événements menace leur capacité à payer le dragon mais aussi toutes leurs autres ambitions sur la côte des Épées.

Depuis longtemps, Mintarn est un terrain neutre pour différentes factions, un lieu éloigné des conflits entre les états-cités de la côte et des rivalités des îles Nordiques. N'importe quel navire, pirate, corsaire ou marchand, peut accoster à Mintarn et y être accueilli chaleureusement. De nombreux traités ont été signés sur ses rives et quand la paix était impossible, les soldats et navires de Mintarn louaient leurs services aux différentes factions sans craindre d'éventuelles répercussions contre leur île.

Il y a encore peu, Mintarn croulait sous l'argent. Dagult Neverember avait considérablement investi dans l'île, créant une société de construction de navires, développant des installations d'entraînement au combat et participant même au tribut annuel versé à Hoondarrh. La Compagnie des voiles blanches dans laquelle il avait investi s'est développée avant de devenir le premier fournisseur de soldats et de navires mercenaires de Mintarn.

Les choses se sont encore améliorées quand Waterdeep a sacrifié sa flotte pour chasser les pirates nordiques. Neverember, alors Seigneur manifeste de Waterdeep, a fait appel à ses contacts de Mintarn pour constituer une nouvelle flotte mercenaire pour la cité. De plus, Neverember avait pris sur lui de rendre sa grandeur à Neverwinter et il a engagé d'autres mercenaires de Mintarn pour qu'ils servent ses besoins en tant que Seigneur protecteur.

Avec des fonds provenant des deux plus grandes cités de la côte des Épées pour remplir ses coffres, Mintarn a connu une prospérité dont sa population n'aurait jamais osé rêver. Il est vrai que la même marée qui a apporté la prospérité à Mintarn a également éloigné de l'île bon nombre de ses jeunes et de ses citoyens les plus dynamiques ; cependant, ceux qui sont restés pouvaient se consoler en sachant que leurs amis ou les membres de leur famille ne partaient pas pour faire la guerre mais pour des entreprises moins risquées.

Comme on aurait pu s'en douter, les ennuis ont commencé avec Hoondarrh. Bien que Mintarn versait un tribut annuel au grand dracosire et faisait attention à ce qu'il ne manque pas une seule pièce de cuivre, le vieux Hoondarrh était réputé pour dormir pendant des dizaines d'années et le peuple de l'île tenait pour acquis leur accord avec le dragon. Mais, il y a quelques années, quelque chose a précipité son réveil et c'était comme si cette saleté rouge avait pu sentir l'or qui se déversait sur l'île. Même si Mintarn avait versé son tribut, Hoondarrh a atterri au sommet du Château Mintarn, renversant deux tours à cause de son poids, et dans un rugissement a réclamé plus de trésors immédiatement ainsi que lors des futurs tributs.

Naturellement, le peuple de Mintarn s'est démené pour répondre aux exigences du dragon impatient. Même en rapatriant tous leurs soldats de Neverwinter et de Waterdeep, que pouvait espérer faire la population contre le puissant Hoondarrh ?

Les choses ont empiré récemment quand Neverember a été destitué de son poste de Seigneur manifeste de Waterdeep. Les Seigneurs de Waterdeep ont décidé de reconstituer leur propre flotte et ils ont demandé aux soldats de Mintarn de quitter la ville ou de s'engager dans la marine ou les forces armées de la cité. Désormais à Neverwinter, le Seigneur Neverember a également décidé de se débrouiller sans troupes mercenaires. Il a déclaré vouloir renforcer l'esprit civique de sa population mais beaucoup à Mintarn ont vu ça comme une trahison. Neverember est un homme rusé. Je pense qu'avec le réveil d'Hoondarrh, le Seigneur Protecteur a tout simplement voulu limiter ses pertes. Il ne doit pas son surnom de « Dague » uniquement au fait qu'il se prénomme Dagult.

Mintarn a su jouer le jeu mais désormais elle se retrouve acculée sans beaucoup de possibilités d'agir. L'argent ne se déverse plus dans ses ports et bon nombre de ses citoyens les plus courageux et les plus brillants ont décidé de ne pas revenir. On évoque vaguement la possibilité d'engager des aventuriers pour tuer Hoondarrh mais son trésor doit être immense. Et si un tel trésor ne suffit pas à attirer des tueurs de dragons, aucune somme d'argent que pourrait réunir Mintarn ne suffira.

J'aime Mintarn. On y trouve des auberges confortables et ses habitants produisent un somptueux vin vert qui n'existe que sur cette île. Mais, avec cette tempête qui gronde, il existe des ports plus sûrs. Peut-être que j'y retournerai dans une dizaine ou une vingtaine d'années.

Si vous vous y rendez, voici quelques informations que vous devez connaître au sujet de Mintarn.

Tous les cinq ou six ans, un nouveau tyran, oui c'est ainsi qu'ils désignent leur chef, est désigné pour régner sur l'île afin de préserver son statut de terrain neutre et de port franc. Il y a quelques années, Son Auguste Tyran était Bloeth Embuirhan, la soi-disant arrière-petite-fille d'un tyran ayant régné un siècle plus tôt. Elle a régné sur l'île à l'apogée de sa prospérité mais il est probable que le peuple de Mintarn (et Bloeth également, si elle a un peu de jugeote) aimerait que quelqu'un d'autre s'assoie sur le trône.

Malgré ses ports francs et ses nombreux établissements luxueux, Mintarn demeure une île peu peuplée. S'il y a bien entendu des fermes et des propriétés, elles sont séparées par de vastes espaces et l'île offre suffisamment de terres libres pour qu'on puisse s'y installer si on le désire.

Skadaurak

La Fureur rouge de Mintarn réside dans cette montagne qui s'élève de la mer au nord de Mintarn. Je n'ai jamais entendu parler du moindre chasseur de trésor qui s'en soit sorti vivant, mais ceux qui offrent un tribut à Hoondarrh disent qu'ils naviguent dans une caverne marine et laissent le trésor sur une plage sablonneuse qui se trouve à l'intérieur. On dit que d'autres cavernes s'ouvrent dans cette baie dont une à même la voûte. Parfois ceux qui apportent leur tribut peuvent entendre la respiration d'Hoondarrh qui provient d'une des grottes : de grandes inspirations et expirations et de profonds grondements ensommeillés. Quand ils n'entendent pas ces sons, on pourrait penser que les gens de Mintarn pourraient en profiter pour explorer Skadaurak mais, comme on me l'a expliqué, ne pas entendre les ronflements du dragon peut signifier qu'il chasse mais cela peut tout aussi bien vouloir dire qu'il est présent, qu'il les observe et qu'il retient son souffle.

Orlumbor

Si vous cherchez à acheter ou à faire réparer un navire, il n'existe pas de meilleur endroit qu'Orlumbor sur toute la côte des Épées. C'est ici que vivent les meilleurs charpentiers de marine du monde et leurs réalisations sont une des raisons pour lesquelles Waterdeep est restée aussi puissante pendant autant d'années. Alors même qu'une grande partie de la flotte de la cité était neutralisée dans le port, les puissants navires d'Orlumbor se sont avérés suffisamment robustes pour que la population puisse y vivre le temps que la ville récupère.

Orlumbor était autrefois un simple chantier naval fournissant des navires pour les flottes des états-cités de la côte des Épées. Waterdeep, en particulier, comptait sur Orlumbor pour qu'elle lui fournisse des bateaux pour sa protection et assurait donc la richesse et la défense de l'île. Quand le Seigneur Neverember a provoqué la perte de la flotte de Waterdeep en combattant les pirates, il a loué les services d'une flotte mercenaire pour remplacer les navires perdus, tout en détournant une partie de l'argent ; Orlumbor s'est alors retrouvé sans activité et ses coffres se sont vidés. Quand Neverember a été destitué, les affaires ont repris avec Waterdeep et l'île a retrouvé sa prospérité d'antan.

Se rendre à Orlumbor en navire peut être périlleux à cause des nombreux récifs caverneux quand on approche du port. Une fois qu'un navire franchit cet obstacle, il peut mouiller dans une rade beaucoup plus large et les dommages mineurs qu'il a subis sont réparés à moindre coût par les ouvriers des docks d'Orlumbor. Ces gens sont nés et sont élevés pour réparer les navires. Les foyers de la population sont aménagés dans les cavernes de l'île et tout aussi bien défendus que les docks.

Plus d'une fois au fil des années, la protection de Waterdeep a évité qu'Orlumbor ne tombe entre les mains de Mintarn, de l'Amn ou de la Porte de Baldur, des puissances ayant toujours voulu revendiquer cette île et ses chantiers navals. Aucune de ces nations n'a ne serait-ce envisagé qu'Orlumbor choisisse tout simplement de ne pas construire de navires pour elles mais, fort heureusement, la question ne s'est pas posée. Aujourd'hui, Orlumbor est de nouveau au service de Waterdeep en échange de son argent, de nourriture et d'autres denrées en provenance de Faerûn.



Grimoire du folklore du Feywild

Les royaumes indépendants

J'ai parcouru ces terres plus longtemps que vous avez vécu, maître de caravane. Je ne dis pas ça par prétention, mais pour que vous compreniez que quand je dis que le « raccourci » que vous proposez vous conduira à votre perte, ainsi qu'à celle de vos ouvriers, vous devez me croire car j'en ai vu d'autres avoir le même raisonnement et mourir de la même manière.

— Aedyn Capegrise,
à Wundrith Parr, maître de caravane waterdhavien

Bien qu'il y ait une myriade de nations, de royaumes et d'états-cités dispersés sur Faerûn, ce serait une dangereuse erreur d'estimer que toutes les terres qui s'étendent entre eux sont civilisées. Éloignez-vous un peu de chaque lieu civilisé et vous vous retrouverez en pleine nature traqué par des créatures mortelles.

Les informations ci-dessous sont tirées de *Loin des collines brumeuses*, un traité sur les régions lointaines du nord, rédigé par Aedyn Capegrise, une rôdeuse elfe de la lune originaire d'Évereska. Au cours des années pendant lesquelles elle a bravé les régions sauvages, Aedyn a œuvré en tant que guide, garde de caravane, garde du corps et pionnière.

Candlekeep

Cette grande forteresse ne manque jamais de me couper le souffle : elle se dresse sur une falaise volcanique à environ quelques dizaines de mètres de la côte, un éperon rocheux aplati se dressant au milieu de la mer en furie. Imaginez, si vous en êtes capable, le sommet de cette colline rocheuse entièrement bordé par un grand mur. Tout le long du mur se dressent plusieurs tours et il délimite un grand espace d'où s'élèvent encore plus de ces tours. Ceux qui ont pu la voir du dessus disent que la forteresse ressemble à un gâteau décoré de trop de bougies. L'air est saturé d'embruns près des remparts ouest et, en hiver, cette humidité peut provoquer de dangereuses accumulations de glace. Parfois pendant cette saison, certaines tours le long du flanc ouest de la forteresse doivent être entièrement abandonnées à cause du froid.

Au centre se dresse la plus grande et la plus large des tours de Candlekeep. Si les autres tours sont de belles branches alors celle-ci est sans nul doute le tronc : robuste, massive et s'élevant bien au-dessus des autres structures. Autour du donjon central, un jardin à degrés s'élève en spirale et ceux qui ont la chance de pénétrer dans la bibliothèque le font en empruntant ces espaces verts jusqu'à la porte principale. Cependant, la plupart des gens qui visitent Candlekeep ne voient cette structure qu'à partir de la cour à l'est, là où se trouvent les installations pour les érudits fraîchement arrivés.

La seule porte permettant d'entrer à Candlekeep se trouve à l'extrémité du Passage du lion qui est la seule route qui relie la forteresse au monde extérieur. La route part de Beregost, à plusieurs lieues de distance, et serpente jusqu'à la péninsule où se dresse Candlekeep.

La grande bibliothèque

Candlekeep abrite la plus grande collection d'écrits et d'archives des royaumes (même si mes confrères d'Évereska n'aiment pas qu'on le leur rappelle). C'était autrefois

la demeure du grand oracle Alaundo le prophète et c'est dans ces murs qu'ont été écrites les Prophéties d'Alaundo. On raconte que ses cryptes renferment suffisamment de connaissances cachées pour que tout individu capable de les découvrir et de les assimiler acquière une puissance incomparable. Le problème, bien entendu, est le même que pour les secrets dissimulés dans d'autres lieux : il faut savoir qu'un secret existe avant d'en comprendre les détails.

Aussi, la grande bibliothèque de Candlekeep est sa propre protection : pour chaque fragment de connaissances cachées révélant les grands pouvoirs qu'elle peut contenir, il existe des milliers de recettes anodines, de vieilles chansons, de morceaux d'histoire, de journaux d'individus morts depuis longtemps et des myriades d'écrits qui n'ont aucune importance sauf pour les moines qui vivent ici et les sages en quête de ce genre de futilités.

Naturellement, avant de pouvoir consulter cette mine de connaissances, il faut déjà pouvoir entrer dans ses halls sanctifiés. Les moines-académiciens cloîtrés de Candlekeep, qui se font appeler les Avoués, protègent ce lieu et ne ménagent pas leurs efforts pour garantir sa protection et sa préservation. Bien qu'ils se montrent assez amicaux, ils se méfient également de tous les visiteurs.

Obtenir le droit d'entrer

J'ai aidé plus d'un visiteur à accéder à la bibliothèque, aussi je connais bien la procédure. Le prix pour l'admission est de donner aux moines un écrit qui n'est pas déjà entreposé à Candlekeep. Bien que les moines appellent ça un « présent d'entrée », c'est un tribut à verser qui parfois peut s'avérer très onéreux.

Pour beaucoup, il peut être difficile voire impossible de s'en acquitter. Après tout, comment un visiteur peut-il savoir ce qui est entreposé ou non à Candlekeep ? Aussi, la plupart des visiteurs viennent ici avec plusieurs ouvrages qu'ils pensent pouvoir être acceptés.

Fort heureusement pour certain, la donation ne doit pas nécessairement être un ouvrage unique. Les moines préfèrent bien entendu des grimoires et des traités qu'ils n'ont pas mais ils sont aussi ouverts à d'autres possibilités : des éditions rares, des livres qui ont une histoire et même des grimoires avec des notes intéressantes rédigées en marge ont déjà été acceptés ainsi que des journaux de gens très éduqués ou qui ont beaucoup voyagé.

La plupart de ceux qui se présentent aux portes de Candlekeep connaissent déjà le prix à payer ; ceux qui l'ignorent en sont informés et on leur refuse l'entrée poliment s'ils ne peuvent s'en acquitter. Les Hérauts, les prêtres des divinités Oghma, Gond, Dénéïr et Milil, certains archimages et d'autres qui sont considérés comme des « amis de Candlekeep » peuvent entrer sans effectuer de donation (bien que ces individus contribuent de toute manière bien souvent à la collection de la bibliothèque).

Les grandes doubles portes de Candlekeep font trois fois la taille d'un être humain et, selon un magicien que j'ai accompagné, sont forgées avec un étrange métal noir qui semble repousser la foudre et protéger contre la magie de divination. Les deux battants portent la marque de Candlekeep, un château et une flamme, sur leur partie supérieure. Une des deux portes reste ouverte pour accueillir des visiteurs pendant la journée et l'autre est toujours fermée.

Cinq moines vêtus de robe pourpre s'occupent de l'entrée. L'un d'eux s'avance pour accueillir ceux qui veulent entrer, discute avec eux pour connaître leurs intentions et examine les présents qu'ils apportent. Tandis que le premier moine examine un présent, en déterminant son titre et sa provenance, un second garde de la porte lance un sort de *message*. Le sage waterdhavien Waldrop m'a dit que le destinataire de ce sort est un Avoué dans une salle proche contenant un énorme registre dans lequel sont répertoriés tous les livres de Candlekeep. Apparemment aidé par une sorte de magie, ce gardien du registre détermine si la bibliothèque dispose du livre offert et signale si le présent est accepté ou non.

Un des prêtres de Dénéïr que j'accompagne régulièrement à Candlekeep a mentionné l'utilisation sur ce seuil de magies permettant de connaître la vérité. Les individus stationnés aux portes sont à l'affût du moindre problème et d'autres moines surveillent les environs à partir des tours qui flanquent la porte et ils sont prêts à appeler des renforts ou, en cas d'attaque, à soutenir leurs frères avec leur magie.

Ceux qui sont acceptés sont appelés les « chercheurs » mais les moines peuvent aussi s'adresser à eux par leur nom, s'ils le connaissent, ou les gratifier d'un « cher monsieur » ou d'un « chère madame ». Une fois qu'un visiteur est admis, les moines à la porte s'écartent pour qu'il puisse entrer dans la Cour de l'air. On indique aux visiteurs de traverser cette cour et de se présenter à la porte d'Émeraude où ils sont accueillis par un autre moine qui leur indique où ils peuvent se laver, se restaurer et dormir ; de plus, il organise pour chaque visiteur une rencontre avec un moine qui les aidera à préparer leur visite de la bibliothèque.

La Cour de l'air

La Cour de l'air porte bien son nom. Cette cour pavée est vide et on n'y trouve ni arbre, ni puits. Son mur sud est le mur sud de Candlekeep le long duquel s'alignent plusieurs bâtiments en pierre de taille destinés aux visiteurs. Près du mur ouest de la cour se dressent deux bâtiments : la maison du Relieur, un grand temple d'Oghma avec de vastes espaces où ses fidèles peuvent camper et discuter entre eux, et les Bains, un lieu public qui puise son eau dans une source naturelle sous le château.

De l'autre côté des Bains se trouve le Foyer, un grand hall où les chercheurs peuvent manger et parler entre eux et qui abrite également des sanctuaires consacrés à Dénéïr, Gond et Milil. Le Foyer est connecté à la maison du Repos, une structure avec des chambres contenant quatre lits où les chercheurs sont logés pendant leur séjour. Enfin, près de la maison du repos, et construit contre le mur est de la cour, se trouvent la grange et les étables où les montures des chercheurs sont gardées pendant leur séjour.

Le côté nord de la Cour de l'air est constitué d'un mur avec douze tours. Ce sont les tours où les visiteurs sont autorisés à étudier.

La célèbre porte d'Émeraude s'ouvre dans le mur ouest. Là, un Gardien de la porte d'Émeraude est présent en permanence où il est assisté par un petit groupe d'apprentis moines qui lui servent de messagers et de coursiers. C'est le Gardien qui accueille officiellement les nouveaux arrivants et qui organise leur séjour. Seule cette porte permet d'accéder à la cour intérieure ; les autres tours ont une entrée qui donne sur la Cour de l'air mais aucun sur la cour intérieure et donc sur le reste de la bibliothèque.

C'est dans ces tours du mur nord, appelées les « necessariums » par les moines, que les visiteurs pourront consulter les trésors de Candlekeep. Elles sont garnies de salles de lecture et de petites salles de réunion où les moines apportent des livres aux chercheurs et où ces derniers peuvent consulter les moines pour obtenir d'autres documents pour leurs recherches. Bien qu'elles soient adjacentes à d'autres tours et qu'elles soient dotées de ponts les reliant à des structures plus éloignées, les pièces accessibles aux visiteurs dans les necessariums ne leur permettent pas de se rendre dans d'autres parties du château.

Dans le château

Malheureusement, les informations dont je dispose au sujet de l'intérieur du château se limitent à ce qui précède. Mon expérience personnelle (et celle de la plupart des visiteurs) se limite à la Cour de l'air. Bien qu'au Foyer on puisse entendre de nombreuses rumeurs sur ce qui se trouve au-delà des necessariums, ce ne sont que conjectures et ouï-dire avec une bonne dose d'affabulations.

À partir de la Cour de l'air, on peut voir que les hautes tours qui s'élèvent au-dessus du mur nord de la cour sont reliées par des passerelles couvertes. La plupart sont dotées d'un toit mais pas de murs et on peut y voir les moines, certains chargés de livres, les emprunter. Les passages sont parfois interrompus par des petits escaliers en colimaçon qui permettent d'accéder à des niveaux inférieurs ou supérieurs ; certaines des plus grandes passerelles sont légèrement inclinées et permettent de passer d'un étage d'une tour à un étage différent d'une autre tour.

Le seul autre fait que je connaisse au sujet de l'intérieur de Candlekeep c'est qu'il s'étend sous le niveau des cours avec des escaliers dans les caves de certaines tours s'enfonçant dans les fondations du pilier rocheux sur lequel est construit le site. Un moine m'a un jour confié que dans ces cavernes étaient entreposées des réserves d'urgence et qu'elles permettaient d'accéder à de grands puits ; aussi, cette forteresse pourrait soutenir un siège pendant plusieurs saisons (et même plusieurs années).

Les Avoués

Les moines de Candlekeep sont tous des académiciens cloîtrés. La plupart d'entre eux n'ont pas véritablement de pouvoirs magiques (bien que bon nombre d'entre eux soient formés pour connaître ce genre de choses) ; il en existe quelques-uns, cependant, qui sont des lanceurs de sorts – soit des magiciens, soit des prêtres de divinités liées à la connaissance. Et, même s'ils sont rares, on a déjà entendu parler de moines-guerriers et paladins parmi les Avoués.

Les Avoués sont les serviteurs fidèles de la grande forteresse et ils sont tous mis à l'épreuve pour déjouer toute tromperie avant d'êtres autorisés à prononcer leurs vœux. La première priorité des moines est de protéger les connaissances gardées dans la bibliothèque contre ceux qui voudraient les voler ou les détruire mais également contre les désastres naturels tels que la moisissure, l'humidité et l'usure. De nombreux moines sont équipés de divers objets magiques pour les aider dans cette tâche et les installations de Candlekeep abritent plusieurs scriptoria où sont recopiés les livres trop usés, où l'on répare les reliures et où l'on peut préserver des livres rares dans des réceptacles magiques.

Je n'ai jamais réalisé d'étude détaillée des Avoués, et je n'en ai jamais vraiment vu l'utilité, mais en me basant sur le temps passé dans la Cour de l'air de Candlekeep et sur mes conversations avec Waldrop, j'ai tout de même noté quelques éléments.

Les acolytes, les nouveaux venus au sein de l'ordre, et les copistes, qui font le gros du travail dans le château, constituent le personnel de base des Avoués. Les acolytes s'occupent des corvées comme le nettoyage et l'entretien qui sont nécessaires dans un tel endroit et ils étudient en espérant faire leurs preuves pour être acceptés parmi



les copistes. Les copistes effectuent la plupart des tâches d'archivage et souvent participent fièrement aux tâches nécessitant plus de main-d'œuvre.

Les maîtres lecteurs sont les sages et les moines expérimentés qui supervisent les copistes et enseignent aux acolytes. Tous sont dotés d'une grande expérience et se consacrent entièrement à la bibliothèque ; c'est parmi eux que sont choisis ceux qui accèdent aux fonctions les plus élevées quand une place se libère.

Au-dessus des maîtres lecteurs, il y a d'autres fonctions de plus haut rang, chacune d'elles correspondant à une tâche spécialisée du Gardien de la porte qui s'occupe de la sécurité de la forteresse au Guide qui instruit et éduque les Avoués. Un des postes notables est celui du Récitant qui est responsable de continuer la lecture des prophéties du grand prophète Alaundo qui a autrefois résidé en ces lieux.

Je me rappelle la première fois que j'ai entendu le Chant éternel. C'est à peine si on l'entend au début (j'ai été un des premiers à l'entendre dans la cour) puis, lentement, il gagne en intensité. Et au fur et à mesure qu'il s'impose, tout le reste autour de vous sombre dans le silence. Rapidement une procession d'Avoués arrive et la seule chose que l'on peut entendre c'est l'écho de leur chant. Le Récitant, ou l'un de ses subordonnés (les « voix »), mène la procession et on attend de chacun des Avoués qu'il participe à la procession à un moment ou à un autre.

C'est grâce à mes liens d'amitié avec Waldrop que j'ai eu l'occasion de rencontrer un des Grands lecteurs, le conseil des anciens des Avoués qui supervisent toutes les opérations à Candlekeep. C'était une grande femme et je me souviens m'être dit que c'était certainement une des personnes les plus cultivées à laquelle j'ai pu parler. Chaque Grand lecteur a un domaine de responsabilité au sein des Avoués, généralement un sujet d'érudition important, et il est alors reconnu comme étant un expert dans ce domaine.

Enfin, au sommet de la hiérarchie, se trouvent le Tutélaire des grimoires et le Premier lecteur. Tandis que la principale préoccupation du Premier lecteur est de garantir que Candlekeep demeure un lieu d'érudition et continue à étendre ses ressources littéraires, le Tutélaire est responsable de la grande bibliothèque. Sa parole fait loi, littéralement, et chaque décret du Tutélaire est archivé pour l'édification des futurs Tutélaires et est appliqué comme une tradition jusqu'à ce qu'il soit modifié par un autre Tutélaire. Waldrop m'a confié que, traditionnellement, le Tutélaire et le Premier lecteur sont censés avoir une relation antagoniste, l'un se focalisant sur les moines et les objectifs d'érudition de la bibliothèque, l'autre se consacrant aux aspects terre-à-terre de cette œuvre et des relations entre Candlekeep et le monde extérieur.

Bien que ces moines de haut rang aient tendance à éviter toute rencontre avec les visiteurs, il arrive qu'ils traitent directement avec des aventuriers quand ils ont besoin de leurs services. Même si ces érudits ont rarement assez d'argent pour payer les services d'une compagnie d'aventuriers, ils disposent d'une ressource tout aussi précieuse : le savoir. J'ai entendu parler de nombreux groupes à qui l'on a fourni des informations concernant des ruines perdues avant de leur demander de se rendre dans un de ces sites dangereux afin d'en rapporter un trésor qu'on ne trouve que dans ce lieu. Si le trésor que l'on peut trouver dans ces endroits ne constitue pas une récompense suffisante, certains Avoués sont autorisés à fournir quelques incitations supplémentaires comme la procédure pour fabriquer un objet magique ou des copies de sorts rares.

Services

Ceux qui viennent à Candlekeep ont l'autorisation de rester jusqu'à dix jours avant de devoir repartir et ils ne doivent pas revenir avant au moins un mois. Pendant ces dix jours, ils peuvent demander à consulter des ouvrages connus entreposés dans la bibliothèque ou demander aux moines de leur trouver des livres concernant certains sujets. Ces ouvrages sont transportés jusqu'aux salles de lectures dans les tours en face de la Cour de l'air. Les invités ont l'autorisation de monter dans ces tours et de lire (mais pas de copier) les livres qui s'y trouvent, toujours en compagnie d'un moine.

Une des principales sources de revenus de Candlekeep est la vente de livres. Il existe trois catégories de livres pouvant être cédés : des copies d'ouvrages concernant des connaissances non magiques, des copies de livres de sorts ou d'autres formules magiques et les travaux des Avoués.

Copie d'un ouvrage non magique. La copie et la reliure d'un ouvrage contenant des connaissances non magiques sont généralement effectuées à un coût d'environ 100 po (des volumes très épais peuvent coûter plus cher). Cela peut prendre plusieurs semaines, surtout pour les gros ouvrages, il n'est donc pas rare pour ceux qui en font la demande de le commander, en payant d'avance, puis de devoir revenir rechercher le document aux portes de la forteresse ou de payer un prix supplémentaire pour se le faire livrer.

Livre de sorts. Comparés aux livres normaux, les livres de sorts coûtent beaucoup plus cher, plusieurs milliers ou dizaines de milliers de pièces d'or. Chaque sort simple ou tour de magie dans un tel grimoire coûte environ 25 po et les sorts les plus complexes et les plus puissants valent chacun au moins 150 po.

Travaux des Avoués Chaque année, les moines de Candlekeep publient un petit livre portant le sceau de la forteresse et qui est attribué aux « Avoués de Candlekeep ». Ces livres sont toujours consacrés à des sujets uniques et contiennent de courts essais, des extraits et d'autres écrits en rapport avec le sujet. Ils sont vendus à Candlekeep et par des représentants dans les grandes cités à un coût compris entre 50 et 100 po par livre. Cependant, certains sont souvent revendus pour beaucoup plus cher.

Candlekeep achète aussi des livres et sponsorise même des aventuriers pour qu'ils se lancent dans des expéditions afin de retrouver des trésors perdus de connaissances à travers les Royaumes. Il est bien entendu possible de négocier les gages pour ce genre d'expéditions.

Champs des morts

L'étendue connue sous le nom des Champs des morts a été le théâtre d'innombrables guerres et escarmouches au fil des siècles. On dit que les collines de la région contiennent toutes des cadavres et c'est partiellement vrai : bon nombre des monticules sont en fait des tertres édifiés pour enterrer les morts d'un des camps ayant participé à la guerre. J'ai vu plusieurs de ces tertres profanés de l'extérieur par des chercheurs de trésors ou, parfois, ouverts de l'intérieur.

La région des Champs des morts constitue une vaste plaine vallonnée aux hautes herbes balayées par le vent qui semble s'étendre jusqu'à l'horizon dans toutes les directions. Ceux qui traversent régulièrement cette région parlent des « murmures des morts », l'expression populaire pour désigner le bruit fait par l'herbe agitée par le vent. Le vent y souffle presque en permanence et il n'est pas rare de sentir l'odeur de la mer même à plusieurs dizaines de lieues à l'intérieur des terres.

Bien que cette région ne soit pas civilisée, elle n'est pas déserte. Même si de nombreux monstres se cachent dans les hautes herbes ou creusent leur tanière sur les flancs des collines, bergers et colons peuvent y revendiquer des terres que personne d'autre n'occupe. On peut y trouver, à courte distance des routes et des rivières qui traversent ou passent à proximité des champs, de petites fermes robustes et même quelques hameaux fortifiés abritant plusieurs bâtiments.

Les gens qui y vivent sont aimables mais prudents ; ils acceptent généralement de partager leurs puits ou leurs réserves d'eau et d'échanger des marchandises qu'ils ont stockées contre d'autres produits. J'en ai rencontrés certains particulièrement hospitaliers qui autorisent les étrangers à camper à l'abri des murs bas qui entourent leur domaine. Ce sont dans l'ensemble des gens honnêtes et gentils.

Les menaces sont très nombreuses dès qu'on s'éloigne de ces communautés. Des petits groupes nomades d'humanoïdes traversent ces plaines ainsi que des monstres issus de la forêt des Dents tranchantes au sud, de Trollgriffe au nord ou du royaume serpent de Najara à l'est. De temps en temps, un des tertres gonfle et vomit des morts-vivants réveillés par un instinct qu'ils sont les seuls à posséder ou une parcelle de terrain s'effondre sur elle-même révélant un gouffre menant à un réseau de terriers.

Château de Lancedragon

Bien que cette structure soit en ruines et perpétuellement enveloppée par la brume, les membres de bon nombre de caravanes que j'ai guidées à travers ces terres ont aperçu de loin le château de Lancedragon et ont exprimé le désir de s'y abriter. Comme je le leur dis à chaque fois, sur ces terres, il vaut mieux chercher un abri dans une tombe ouverte et se faufiler pour se blottir parmi les morts que d'espérer trouver un sanctuaire dans le château de Lancedragon.

Construit par un aventurier nommé Daéros après avoir découvert une fortune en gemmes dans une communauté naine engloutie, le château de Lancedragon a été érigé au-dessus des cavernes qui abritaient cette communauté, Kanaglym. Il y a deux cents ans, de sombres machinations ont conduit à la perte de Daéros et à l'ouverture d'un portail infernal dans les profondeurs du château.

Après cet événement, les ruines de Lancedragon ont été occupées par des hobgobelins et des myriades de groupes de bandits jusqu'à ce que Waterdeep et la Porte de Baldur envoient des troupes pour les en déloger. Après avoir découvert que le portail existait encore, mais incapables de le fermer, ces troupes ont établi la Redoute des Lions, un temple fortifié de Tempus afin d'empêcher que quoi que ce soit n'en sorte. Mais finalement, des diables sont apparus en franchissant de nouveaux portails à l'intérieur du château et ont submergé les défenseurs.

C'est alors que survint, il y a plus d'un siècle, la seconde guerre de Lancedragon au cours de laquelle une étrange nappe de brume a recouvert le château tandis que les forces de Waterdeep et de la Porte de Baldur lançaient une nouvelle offensive. Cette fois-ci, elles ont vaincu les diables, laissant le château en ruines et toujours enveloppé de brume. Depuis, les diables sont revenus au moins une autre fois avec d'autres créatures immondes pour attaquer les communautés proches (notamment Daggerford) mais ils ont été repoussés à chaque fois par des aventuriers. Les plus récentes histoires évoquent des héros affrontant les Magiciens rouges de Thay et d'autres diableries. Je prie pour que ce soit la dernière fois qu'il faille déployer autant d'efforts mais je crains que ce ne soit pas le cas.

Aujourd'hui, Lancedragon reste en ruine et enveloppé de brume. Selon certaines rumeurs, le château, apparemment tranquille, serait devenu la demeure d'horreurs mortes-vivantes mais personne ne semble enclin à aller vérifier tant qu'elles ne menacent pas les communautés proches. Certaines factions de la Porte de Baldur qui s'y intéressent m'ont offert une belle somme d'argent pour aller vérifier ces rumeurs, mais j'ai toujours hésité à accepter. Je ne me prends pas pour une enquêtrice ou même une espionne et je pense qu'il vaut mieux que j'évite d'aller voir quels êtres infâmes ont pu s'emparer des lieux.

Collines de Trielta

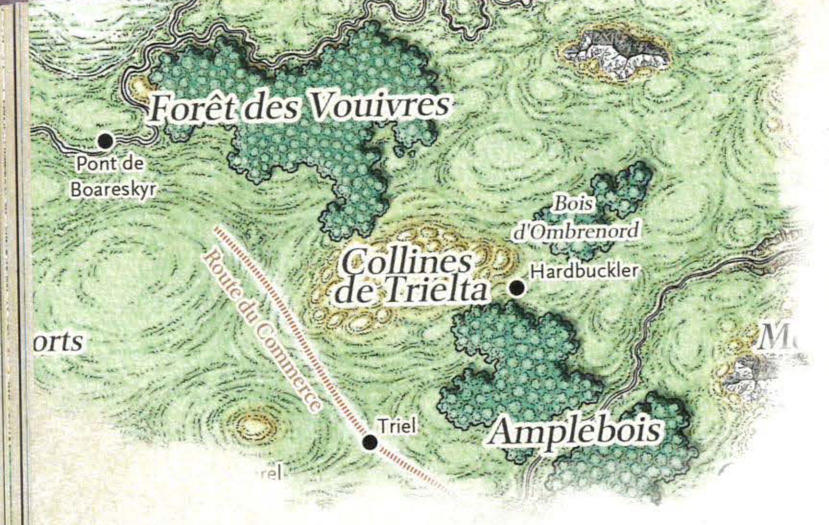
Dans la région vallonnée des collines de Trielta, où sont disséminées des petites communautés de gnomes et de halfelins, la vie semble paisible et idyllique. Des fermiers halfelins s'occupent de leurs parcelles et des mineurs gnomes creusent l'intérieur des collines à la recherche de l'or et de l'argent qui pourraient s'y trouver. Aucun seigneur de la guerre ne menace ces terres, aucune liche ni dragon ne conspire pour s'en emparer. Il n'y a aucun grand château à convoiter, aucune ruine à piller. Cet endroit semble ennuyeux et sans rien de remarquable.

C'est bien entendu ainsi que ses habitants aiment leur terre. Ils apprécient leur solitude qui est rarement troublée. Les collines de Trielta peuvent parfois receler d'impressionnants trésors sous la forme de dépôts d'or et d'argent jusqu'alors non découverts. Bien que ces découvertes soient généralement de petits filons qui sont épuisés avant que d'autres en entendent parler, Trielta a parfois connu de véritables ruées vers l'or. Quelqu'un tombe sur une riche veine d'or et des prospecteurs arrivent par dizaines. La population locale a tendance à considérer ces afflux occasionnels de chercheurs d'or de la même manière que les autres communautés considèrent les invasions de sauterelles périodiques : inévitables, irritants et particulièrement dérangeants mais aussi comme un phénomène faisant partie de l'ordre des choses et donc rien qui vaille la peine d'en faire tout un plat.

En effet, même la plus importante de ces découvertes n'est pas assez lucrative pour nécessiter le lancement d'opérations minières à grande échelle telles qu'on peut en voir dans d'autres régions. Aucune grande nation ou consortium commercial ne s'apprête à envahir et à prendre le contrôle de Trielta. La région abrite ce qu'un de mes amis nains appelait des « mines à gratter », des extractions proches de la surface avec un rendement décent sans trop de forage, mais qui ne valent pas la peine de construire des mines dignes de ce nom (c'est à dire, des mines naines).

Je me reposais à Trielta après avoir fui Najara quand s'est produit une des ces ruées. Bien que la plupart de ceux qui viennent dans ce genre de cas soient d'honnêtes prospecteurs cherchant à faire fortune, cette soudaine opportunité de devenir riche attire également des individus plus louches y compris toutes sortes de voleurs, d'escrocs et de brigands sans parler des monstres qui s'attaquent aux mineurs malchanceux ou mal préparés envahissant sans le savoir leur territoire.

Ma principale exploration des collines s'est déroulée alors que je m'étais lancée à la poursuite d'une bande de maraudeurs hommes-lézard. Le chef de la famille de gentils gnomes chez qui je résidais avait été fait prisonnière avec son fils aîné. J'ai aidé le prévôt halfelin local et la



petite milice qu'il a ressemblée à poursuivre ce groupe afin de rapidement récupérer les captifs. Depuis, je suis la bienvenue dans cette région et j'ai appris à bien connaître sa population.

Hardbuckler

Au sud des collines se trouve la communauté fortifiée de Hardbuckler. C'est une ville abritant principalement des gnomes avec quelques humains, halfelins et demi-orcs. C'est une des villes les mieux défendues que j'ai visitées avec, montées sur des supports tout le long du mur, plusieurs batteries de balistes à manivelle qui permettent un tir presque en continu tout en rechargeant le dispositif. Bien que la population d'Hardbuckler n'ait pas vraiment l'occasion de les utiliser très souvent, ces armes découragent généralement les bandits, les pillards et les groupes d'orcs qui voudraient s'emparer des richesses de la ville.

La ville n'a pas adopté un réseau de rues tel qu'on en trouve dans les plus grandes communautés ; à la place, on y trouve une seule grande rue longeant le mur circulaire et deux autres rues qui traversent la communauté du nord au sud et d'est en ouest pour se croiser au centre sur la place du marché. Ces rues sont longées de nombreux bâtiments conçus pour les individus de grande taille, car les peuples de grande taille préfèrent le confort familier qu'on y trouve ; le reste de la ville est constitué d'étroites pistes qui serpentent entre les bâtiments aux proportions plus petites et où résident les gnomes.

La première fois que j'ai circulé le long de ces étroits chemins, j'ai eu l'impression de ne voir qu'une petite partie de cette communauté et j'avais raison. J'ai découvert plus tard que sous les maisons aux toits d'ardoises, avec leur modeste petit jardin attenant entouré d'une clôture en bois ou d'un petit muret de pierres, s'étendent des tunnels qui constituent les véritables rues d'Hardbuckler.

Sous chaque petite habitation se trouve une grande cave souvent profonde de trois ou quatre niveaux. C'est là que la population de la ville s'adonne à ses activités quotidiennes. Certaines de ces caves sont des boutiques ou des ateliers pour les artisans qui dorment dans les maisons situées au-dessus. Certains louent aussi les espaces qu'ils n'utilisent pas aux voyageurs, mettant de côté quelques chambres à louer et utilisant un large espace comme une sorte de buvette où sont servis des produits que l'on peut trouver dans des auberges. La nourriture dans ces établissements est singulière, de nombreux champignons, pommes de terre, navets, lichens et ragoûts de musaraignes et de campagnols, mais elle est assez bourrative et savoureuse, d'une certaine manière.

Les chambres dans ces auberges souterraines sont bien chauffées grâce à des foyers efficaces et sont donc très confortables. De nombreux marchands organisent leurs voyages pour se trouver à Hardbuckler quand l'hiver arrive pour qu'ils puissent passer la saison froide à côté d'une cheminée avec une part de tarte flambée dans une main et une pinte de la forte et amère bière gnome dans l'autre.

Toute cave qui n'a pas de fonction précise est utilisée comme zone de stockage au lieu d'être laissée vacante. Presque chaque famille de la ville dispose de place pour ses propres besoins ou d'endroits à louer aux autres. Ceux qui achètent des emplacements de stockage à Hardbuckler doivent acheter leurs propres caisses et tous les autres accessoires auprès des artisans locaux qui fabriquent également des serrures, des fermoirs, des matériaux d'étanchéité en cire pour imperméabiliser les caisses et les boîtes, et d'autres ustensiles de ce genre. Les caisses sont toutes construites avec des tailles précises et les étagères ou les espaces dans les caves sont précisément mesurés pour qu'elles puissent y être parfaitement disposées.

Hardbuckler abrite une magicienne bien payée qui s'occupe de la sécurité magique des biens entreposés, pour ceux qui le souhaitent. Les magiciens étrangers n'ont pas le droit de placer des protections magiques sur les affaires entreposées dans les caves ; ces protections doivent être appliquées par Daélia Inchtarwurn, la dernière magicienne d'une longue lignée qui travaille à Hardbuckler depuis des générations. Elle porte une paire de bracelets magiques qui lui ont été légués par son père.

Communautés rurales

La plupart des communautés périphériques des collines de Trielta abritent une ou deux dizaines de familles de halfelins ou de gnomes qui vivent dans des maisons harmonieusement construites dans les collines. Des vallées relativement peu profondes servent de terres cultivables tandis que leurs versants sont utilisés pour faire pousser des cucurbitacées (comme des citrouilles et des fraises) ou comme pâturages pour des petits troupeaux de moutons à longues cornes élevés par de nombreuses familles de halfelins ou de hargneuses chèvres à barbiche tressée appréciées par les gnomes.

La plupart de ces petites communautés ne sont pas exclusivement peuplées de halfelins ou de gnomes puisque ces groupes semblent mieux prospérer quand des membres des deux races cohabitent. Les familles de halfelins se consacrent plus souvent aux tâches agricoles (à l'exception des petits jardins de champignons cultivés par les gnomes dans leurs caves) tandis que les mineurs de la région sont tous des gnomes. Les deux populations pratiquent l'élevage, les halfelins préférant les moutons et les gnomes les chèvres, et comptent toutes sortes d'artisans. Chaque communauté abrite un prévôt qui y maintient la paix et s'occupe de sa défense, un poste le plus souvent occupé par un halfelin même s'il est certain que les gnomes n'hésiteront pas à se mobiliser pour défendre leurs foyers et leurs voisins.

Certaines communautés rurales sont établies sur d'anciens sites abritant des mines aujourd'hui épuisées. Il n'est pas rare que des halfelins s'installent là où une mine gnome a été abandonnée et y transforment les entrées de surface en maisons confortables avec des tunnels qui sillonnent la communauté. Ces passages peuvent être utiles pour la défense de la communauté et pour fuir mais ils sont le plus souvent utilisés quand il pleut afin de se rendre chez un voisin pour emprunter une coupe de miel sans être mouillé et laisser des traces de boue partout.

À l'occasion, une communauté qui dispose de grands tunnels d'habitation, avec suffisamment d'espace pour les peuples plus grands (les « grands échalas » comme les appellent les gnomes), se transforme en établissement pour accueillir cette clientèle. Des auberges que je connais, mes préférées sont la Joyeuse Donzelle des mines, le Tuyau et l'âtre et le Repos des géants.

Il est impressionnant de constater que chacune de ces communautés est totalement autosuffisante. Quand il est nécessaire de prendre une décision collective, ce sont les halfelins et les gnomes les plus âgés qui s'en chargent mais sans perdre de vue que les bons rapports sont au cœur de la vie dans ces collines. Il est considéré comme honteux au sein de la population de ne pas parvenir à régler une dispute de manière pacifique. Les gens d'ici apprécient leurs vies simples bien que j'ai croisé une demi-douzaine de jeunes aventuriers qui viennent de cette région et, par contraste avec leur foyer, veulent découvrir tout ce que le monde peut leur offrir de nouveau.

Peu de créatures dangereuses se tapissent dans les collines ; elles sont si densément peuplées (à la surface et dessous) qu'il y a peu de place pour une tanière de monstre. Parfois, des créatures cruelles et affamées pénètrent dans les collines de Trielta, principalement en provenance de la forêt des Vouivres, mais ces incursions ne durent pas longtemps ; une fois que quelques moutons (et peut-être un berger ou deux) ont été dévorés, les prévôts ne perdent pas de temps pour constituer un groupe de chasse afin de s'occuper des prédateurs avant qu'ils ne fassent d'autres dégâts.

Maintenant, et c'est triste à dire, cette situation pourrait changer pour le pire. Selon de récentes lettres que j'ai reçues d'amis dans les collines, des groupes de pillards de Najara se multiplient dans la région. Mes amis craignent que la menace du Royaume Serpent au nord ne force les habitants de Trielta, pour la première fois depuis des générations, à considérer sérieusement de devoir défendre activement leurs terres.

La crypte du Sorcier

À la limite ouest des collines aux Trolls se trouve une zone étrange : la région est jonchée de débris entre et parmi des monticules de terre battue et de profonds sillons semblables à ceux laissés par les projectiles de trébuchets qui ratent leur cible. Un peu plus loin hors du périmètre de cette terre dévastée se trouvent les restes dispersés de bâtiments, certains relativement intacts, d'autres à moitié effondrés et appuyés sur des structures voisines.

Au centre, dominant tout le reste, on trouve une poignée de tours difformes, de grandes tours d'observation s'élançant vers le ciel. Ces tours sont visibles de loin et semblent avoir été épargnées par le cataclysme qui a ravagé tout ce qui se trouve autour. En fait, en raison de leur état impeccable, certains pensent qu'elles ont été construites après ce désastre.

La vérité sur cet endroit appelé la Crypte du Sorcier est bien différente. Toutes les structures qu'on y voit, des bâtiments extérieurs effondrés jusqu'aux tours centrales, faisaient partie d'une ville qui flottait sur un disque de pierre au cours de l'ancien Nétheril. Quand l'ancienne magie pervertie des nétherisses s'est évaporée, la cité s'est écrasée ; les rochers dispersés autour du site ne sont pas des éléments naturels mais les fragments de ce disque.

Mon unique visite

Je ne me suis rendue qu'une seule fois à la Crypte du Sorcier alors que j'étais jeune et peu expérimentée. J'avais été engagée par Daerismun Aerath, un des Avoués, les estimés moines académiciens de Candlekeep, pour le guider jusqu'ici. Il rédigeait un traité sur cet endroit et désirait découvrir ce site par lui-même. Comme j'avais récemment quitté Évereska, je n'avais jamais entendu parler des avertissements concernant ce site. Soit je suis très aimée de Solonor, soit j'ai une chance insensée pour en être revenue vivante. Malheureusement, Daerismun n'a pas eu cette chance.

Alors que nous approchions, la cité en ruine semblait inhabitée. Son périmètre est assez limité et principalement constitué d'un amas de bâtiments détruits et de rochers massifs.

Les tours centrales étaient apparemment préservées par quelques aspects de leur construction magique, ce qui ne signifie pas pour autant qu'elles n'ont pas souffert du crash. En l'inspectant de plus près, le flanc ouest d'une des tours centrales est parcouru par une grande fissure et plusieurs des autres montrent des signes de dommages.

Quand nous nous sommes approchés des tours, nous avons constaté qu'elles n'étaient pas abandonnées. Sur leurs fenêtres brillait parfois une lumière surnaturelle et sur leurs flancs nous pouvions voir détaler des silhouettes indistinctes. Ces bâtiments avaient été construits pour donner l'impression d'être gainés de mailles noires, avec des plaques qui se chevauchent et une architecture légèrement décentrée et discordante donnant l'impression de phalanges qui peuvent se plier à tout moment.

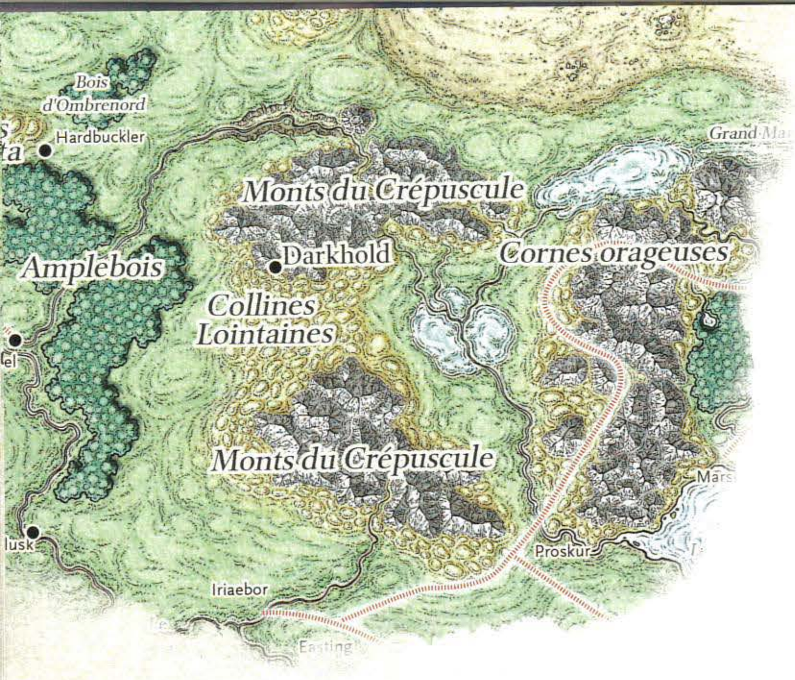
Les tours, reliées en une sorte de cercle par des murs de pierre noire, forment un périmètre autour du cœur de la crypte, que l'on ne peut apercevoir que lorsqu'on est très proche. Plusieurs parcelles de terrain sont masquées et protégées par les tours : certaines stériles d'autres envahies par une flore épineuse et déformée qu'on ne trouve pas dans la nature. Des ponts sans rambarde relient ces tours à différents endroits et forment une spirale autour du cœur : qui a la réputation d'être le domaine du roi-liche Larloch en personne, qu'on appelle également le roi des Ombres.

Menaces et défenses

Je vous avertis : ne venez pas dans cet endroit. Et si vous y êtes obligé, ne traînez pas car ses protecteurs sont brutaux et assoiffés de sang, aussi hostiles à la vie que la peste ou le poison, et ils apprécient particulièrement de faire souffrir ceux qui leur tombent sous la main.

Cet endroit grouille de morts-vivants de toutes les sortes. En plus du roi des Ombres, la crypte abrite plusieurs autres liches, des sorciers mort-vivants qui sont les vassaux de Larloch. Il fait appel à leurs pouvoirs quand il en a besoin mais sinon, il les laisse s'occuper des expériences et des intrigues qu'il leur a demandés. Bien qu'avant il les surveillait de près, certains rapports semblent suggérer qu'il commence à leur lâcher un peu la bride car des horreurs magiques qui pourraient être le résultat de certaines de leurs expériences ont été aperçues dans les collines aux trolls et dans la forêt des Trolls autour des ruines.

Il est fréquent que de telles monstruosités hantent également la crypte. Pendant mon bref séjour dans ces lieux, j'ai identifié plusieurs créatures qui devaient être autrefois des griffons, des hibours, des trolls et même un tyrannœil, mais qui sont aujourd'hui déformées et presque méconnaissables. Qu'est-ce que les liches peuvent bien faire à ces créatures est une question pour des esprits beaucoup



plus sages que moi ; la seule chose que je sais, c'est que la première de ces abominations que j'ai combattue a failli me tuer et j'ai à peine pu échapper aux autres que nous avions aperçues.

La crypte est défendue par autre chose que des monstres. Mon compagnon Daerismun a émis l'hypothèse qu'elle devait être protégée par des couches de « toiles à sorts », des matrices d'énergies magiques capables de lancer des sorts sur ceux qui les perturbent. J'ai eu l'occasion d'en voir une à l'œuvre quand l'Avoué a perturbé une de ces toiles et déclenché une boule de feu qui a explosé avec mon malheureux compagnon en plein centre.

Comme on peut s'en douter, l'explosion a attiré l'attention de toutes sortes de prédateurs morts-vivants difformes et affamés qui sont venus voir ce qui se passait. J'ignore comment ces créatures font pour ne pas déclencher ces pièges ou si tout simplement cela fait suffisamment longtemps qu'elles vivent ici pour les éviter. Avant que je puisse y réfléchir, j'ai été forcée de fuir et je ne compte pas y retourner.

Darkhold

Je ne pense pas que vous ayez entendu parler de Darkhold. Cela fait de nombreuses années que les gens murmurent ce nom avec crainte. Après tout, le Zhentarim, la faction qui a donné à Darkhold sa réputation maléfique, n'est plus d'après ce que l'on sait ce ramassis de voleurs, d'assassins et de magiciens maléfiques qu'elle était autrefois. Étrangement, selon ma source au sein du Zhentarim, ce changement d'attitude a pour origine Darkhold. Tel qu'on me l'a raconté, cela s'est passé ainsi...

Château-Zhentil était en train de brûler. La Citadelle du corbeau était en ruine. Les dirigeants du Zhentarim étaient morts, prisonniers du Shadovar du nouveau Nétheril ou en fuite. Le renommé Réseau noir était en lambeaux. Des cellules d'agents du Zhentarim étaient livrées à elles-mêmes et, sans directives, elles se disloquèrent ou furent éradiquées par des rivaux. Le Zhentarim n'était plus.

Tout du moins, c'est ce qu'il semblait. Il y avait une place forte des zhents qui n'était pas tombée et dont le seigneur n'avait pas faibli dans son engagement envers l'organisation. Darkhold se dressait au cœur des montagnes des Contrées du mitan occidentales et c'est ici que les derniers éléments du Zhentarim se réunirent discrètement. Là, ils jurèrent de nouveau fidélité au chef qui promettait de reforger l'organisation en une faction encore plus puissante.

L'homme à qui ce nouveau Zhentarim prêtait allégeance était un chevalier noir connu sous le nom du Pereghost. Le Pereghost commandait depuis longtemps les forces armées du Zhentarim à Darkhold et sa vision pour revitaliser l'organisation s'appuyait sur une structure militaire. Après une période de recrutement et d'entraînements, les troupes du Zhentarim émergèrent de Darkhold non pas comme une faction conquérante ou capitaliste mais en tant que mercenaires au service des autres et non pour contraindre les autres à les servir.

Au cours des années qui suivirent, cette transformation fut très profitable au Zhentarim. L'organisation fut renommée pour ses services exceptionnels et attira de nombreux nouveaux membres. Ceux qui connaissaient l'existence de Darkhold y voyaient le nouveau quartier général de cette nouvelle version du Zhentarim.

Il est difficile d'estimer le nombre de membres du Zhentarim mais ma source m'a indiqué qu'ils pourraient être aujourd'hui plus nombreux que lors de sa chute. Le nouveau commandement pour ce groupe plus important a nécessairement dû modifier ses priorités. Bien qu'il demeure une source de mercenaires compétents, le Zhentarim a diversifié ses activités dans le domaine marchand. Les gardes zhents escortent désormais leurs propres caravanes. Et si son organisation militaire lui a permis de se redresser après sa chute, ma source m'a fréquemment décrit le Zhentarim comme une « famille » appelant ses chefs « mes chers amis ».

Ma source a également évoqué avec émerveillement le Pereghost comme si ce personnage était toujours en vie et le seigneur de Darkhold. Le Pereghost n'apparaît jamais sans son armure intégrale et un heaume qui lui masque le visage. Si ce n'est pas un elfe qui se cache sous ce casque, alors je pense qu'au cours du siècle dernier plusieurs humains se sont succédé pour incarner le Pereghost.

La vallée de Darkhold

J'étais curieuse d'en savoir plus sur ce récit, aussi quand j'ai dû me rendre dans la région, je me suis rendue à Darkhold. Un énorme pic montagneux appelé le Veilleur Gris de l'Aube se dresse à l'est derrière Darkhold projetant son ombre sur la place forte du lever du soleil à la mi-journée. Darkhold est située dans une faille sur le flanc du Veilleur Gris et le site occupé le plus élevé est une vallée relativement plate et facilement défendable appelée la vallée de Darkhold.

Cette vallée abrite une petite communauté portant le même nom réunissant principalement des bergers qui s'occupent des troupeaux sur les hauts-plateaux des monts du Crépuscule ainsi que quelques fermiers qui cultivent les champs de la vallée. La principale source de prospérité de la communauté est la carrière de pierres noires à l'extrémité sud-est de la vallée ; on y voit régulièrement de lourds chariots tirés par de grands chevaux de trait transportant des dalles de pierre destinées à être vendues. La population de la vallée de Darkhold a tendance à se méfier des étrangers mais fait attention à ne pas leur manquer de respect.

Cette communauté d'environ une centaine d'âmes fait partie du territoire de Darkhold et en tire bénéfice : il y a beaucoup plus de trafic dans la vallée ainsi qu'une plus forte activité commerciale. Jusqu'à récemment, toutes les caravanes se rendant à Darkhold ne pouvaient s'installer qu'à l'ombre de la place forte. Aujourd'hui, les gens de la vallée ont construit une auberge, Au Repos de la vouivre, et une taverne séparée, la Roquerie.

Certaines personnes de la région envoient au marché des balles de l'épaisse laine récupérée sur leurs moutons. D'autres gagnent leur vie en vendant le vin de dent-de-lion que la vallée de Darkhold a toujours produit mais qui commence à être vendu dans d'autres villes. La vallée dispose d'une petite milice, techniquement commandée par le Pereghost, mais qui obéit à un capitaine local nommé Sulvarn.

Pour ceux qui ont été en conflit avec le Zhentarim, vivre dans un endroit qu'il domine totalement peut sembler impensable, mais en réalité la vie y est paisible. Bien entendu, il vaut mieux éviter de se frotter aux soldats du château mais ces derniers ne se livrent à aucun acte de cruauté gratuite auquel on peut s'attendre de guerriers au service d'un seigneur local. Ceux qui ne comprennent pas le Zhentarim le font souvent parce qu'ils imaginent ses membres comme des vilains semblables aux zhents d'antan. En réalité, ils sont pragmatiques et disposés à faire tout ce qui est nécessaire pour atteindre leurs objectifs. Mais ils n'ont nul besoin de terroriser les habitants de la vallée de Darkhold pour une simple raison : ils les contrôlent déjà.

Au cours des années passées, ces gens vivaient dans la peur et la méfiance avec beaucoup de préjugés raciaux ; ma première visite à Darkhold il y a presque un siècle a été pour moi l'occasion d'entendre les pires épithètes envers ma race que j'ai jamais entendues, bien pires que ceux crachés par les lèvres immondes des orcs du Nord. Au fil des années, cependant, l'attitude de ces gens a changé en grande partie, sans aucun doute, à cause des ordres du Pereghost quand il a poussé le Zhentarim a renoué le contact avec le monde.

Le château de Darkhold

La première fois que j'ai contemplé les grands remparts sombres de Darkhold, j'ai cru que toutes les légendes qu'on racontait sur ce lieu étaient vraies. Au cours de ma seconde visite, je me suis dit que j'allais essayer de confirmer mes soupçons.

Selon la légende, l'histoire de Darkhold commence il y a plus de mille ans alors que ce site était connu sous le nom de Fort de collines Lointaines. Il avait été construit comme capitale d'été des prétendus « empires géants ». Situé dans les collines Lointaines, le fort était un point stratégique pour contrôler les routes commerciales vers le nord à partir de la Vallée d'Iriaebor. Il pouvait aussi dominer le trafic fluvial le long de la Gorge du serpent jaune.

Le rôle joué par les soi-disant empereurs géants fait toujours débat de nos jours. Cependant, certains, parmi les tribus de géants du Nord, affirment être les héritiers de ces anciens trônes. Quelle que soit la vérité sur ces empires, le château a de toute évidence été bâti pour des géants. Rien d'autre ne peut expliquer sa taille et la manière dont il a été construit.

La légende veut que les géants aient perdu le contrôle de Darkhold à cause d'une lutte interne, deux frères s'étant querellés pour leur héritage. En ayant recours à des poisons, à de la magie et à des mercenaires, les frères ont fini par tuer tous les habitants du château jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'eux. Ils se sont alors affrontés et se sont blessés mortellement avant de mourir seuls. On dit que leur esprit hante toujours ces lieux, chacun d'eux cherchant toujours à détruire l'autre.

Puis le château a été occupé par différents propriétaires, dont un dragon assez réputé, mais ce n'est que lorsqu'il a été revendiqué par une liche qu'il a pris le nom de Darkhold. La liche s'appelait Varalla et on dit qu'elle a invoqué toutes sortes de créatures maléfiques pour la servir, les envoyant dans les régions alentour afin de constituer un empire du mal. Varalla régna sur Darkhold jusqu'à ce que les chefs tristement célèbres de l'ancien Zhentarim, Manshoon et Fzoul, entendent parler de ses richesses en or et en magie. Attirés par la promesse de ces merveilles, ils l'ont vaincue avant de revendiquer le château.

Quand je suis arrivée aux grandes portes de la forteresse, j'ai découvert que j'étais attendue puisqu'on avait dû m'observer dès que j'avais mis les pieds dans la vallée de Darkhold, peut-être même avant. Après une courte attente, j'ai rencontré une sénéchale, une femme franche avec une forte poignée de main, qui a immédiatement fait référence à la personne qui m'avait secrètement raconté l'histoire du Zhentarim. J'étais totalement prise au dépourvu car j'avais cru qu'avec ma source, nous avions discuté en toute confidence. Comme vous l'avez sans doute remarqué, j'ai évité de mentionner son nom, son sexe ou son apparence physique car j'ai fait serment de secret. Mis à part cette surprise initiale, mon échange avec la sénéchale a été agréable et on m'a même fait visiter une partie du château.

Quand j'ai évoqué les légendes au sujet de la création et de l'occupation de Darkhold, elle m'a raconté à peu près la même histoire ajoutant quelques personnages dont je n'avais pas entendu parler. Quand je lui ai demandé si le château était hanté, elle s'est contentée de sourire. Bien qu'il s'agissait d'un sourire sincère, je ne sais pas trop quoi en penser.

Des défenses protégeant le château, j'ai peu de choses à dire. Ma visite était limitée. Mais j'ai remarqué que, bien que certaines choses prévues pour une taille de géant aient été modifiées à l'échelle des humains (comme les escaliers et la plupart des portes), d'autres éléments sont demeurés titanesques. Par exemple, sans utiliser la magie, je n'ai pas la moindre idée de la manière dont ils sont parvenus à ouvrir les portes de la forteresse pour me laisser entrer.

Les habitants de Darkhold

Je n'ai pas vu le Pereghost au cours de ma visite, je ne peux donc rien confirmer à son sujet. Mais la sénéchale et toutes les autres personnes avec lesquelles j'ai parlé l'évoquent avec émerveillement. Quelle que soit la vérité au sujet de ce sauveur du Zhentarim, il est apparemment trop occupé pour recevoir des visiteurs curieux. Tandis que j'étais à Darkhold, j'ai entendu le nom d'un autre chef important, Manxam, mais à mes questions le concernant, la sénéchale a changé de sujet et je n'ai pas voulu trop insister.

Pour le reste de Darkhold, je ne peux en dire qu'un peu plus. Le Zhentarim maintient deux unités à Darkhold : la Garde tempête, réunissant des soldats vétérans qui constituent une unité d'infanterie lourde, et les Plumes grises, des archers qui sont principalement affectés à la défense de la forteresse.

Ce ne sont cependant pas les seules forces que peut aligner Darkhold. L'époque où un contingent de géants vivait à Darkhold est révolue depuis longtemps mais à leur place on y trouve un élevage de vouivres dressées et entraînées pour défendre Darkhold et obéir au Pereghost. Leur dresseur est un rôdeur nommé Griggar, dont le corps est couvert de cicatrices à cause des dards des vouivres. Après avoir été piqué autant de fois, ce sinistre individu affirme être immunisé contre le venin des vouivres. Il adore raconter des histoires à la Roquerie sur la manière dont il s'est fait piquer autant de fois et se prend pour un



Les armoiries d'Elturgard

conteur de talent car les gens l'écoutent et l'applaudissent. En vérité, les gens du coin sont terrorisés par ce gaillard et évitent de le froisser quand il boit un verre.

Elturgard

Ah ! l'Elturgard ! S'il y a un endroit sur terre qui illustre le potentiel de grandeur de l'humanité, c'est cette nation naissante. Qui pourrait oublier la vision éclatante d'un ost de ses Compagnons, tous des paladins, chevauchant avec leurs étendards au vent, leur cuirasse et leur bouclier frappé du symbole étincelant d'Elturgard et chacun d'eux arborant le symbole sacré de sa divinité, l'armure de l'âme. Mon peuple ne manque pas d'individus bons et justes mais, à mes yeux, le zèle et l'authentique bravoure que déploient ces Compagnons pour leur quête de droiture sont deux traits qu'on ne trouve que chez les humains. Et ce ne sont pas uniquement les quelques individus touchés par les dieux qui cherchent ces nobles idéaux ; les forces armées d'Elturgard regorgent d'hommes et de femmes qui veulent rejoindre les Compagnons. Ce sont les Cavaliers des Enfers qui portent ce nom car il y a bien longtemps, des guerriers d'Elturel ont littéralement traversé une porte menant vers les Neuf Enfers pour poursuivre et détruire des diables qui tourmentaient leur peuple. Avec de tels exemples dont s'inspirer, il n'est pas étonnant que les gens du peuple d'Elturgard se montrent aussi pieux dans leurs croyances et dans leur quête de justice.

Oh ! Combien la lumière d'Elturgard est brillante ! Si seulement cela pouvait durer. Les humains sont, après tout, des créatures éphémères dont la foi et les coutumes peuvent rapidement changer. L'Elturgard est le produit d'une ou deux générations d'humains et il semble improbable que cela perdure encore longtemps. Je crains malheureusement d'être témoin de sa déchéance. Mais c'est un miracle qui a permis de constituer la nation d'Elturgard et peut-être que la providence divine permettra de la préserver.

Comme toutes les grandes histoires, tout a commencé dans les ténèbres. Il y a un demi-siècle, la cité d'Elturel était une puissance mineure. Elle avait annexé les territoires voisins sous différents prétextes afin de les placer sous « protectorat d'Elturel ». Puis, le dirigeant de la cité, le Haut cavalier, s'avéra être un vampire. L'étendue du réseau de serviteurs charmés, d'alliés morts-vivants et de courtisans du vampire prit les Cavaliers des Enfers par surprise. Elturel fut ravagée par un fléau de morts-vivants et même si en pleine journée les Cavaliers des Enfers faisaient reculer le mal, dans les ténèbres, le vampire et ses séides leur infligeaient des pertes cruelles. Chaque nuit, le bon peuple d'Elturel priait les divinités pour que l'aube arrive plus vite.

Puis, au cours d'une nuit particulièrement désastreuse, alors que tout semblait perdu, l'aube est arrivée. Une douce lumière dorée s'est répandue dans la ville et sur les terres environnantes, une lumière projetée par un orbe doré suspendu dans le ciel et tellement éclatant qu'on avait l'impression que le jour venait de se lever. Surpris à l'extérieur au moment où se produisait le miracle, le Haut cavalier et ses vampiriens furent réduits en poussière et les autres morts-vivants furent frappés de stupeur. Très rapidement, Elturel fut libérée.

Quand vint l'aube véritable, le nouveau soleil resta. Et il resta également la nuit suivante, et la nuit d'après et toutes les nuits jusqu'à aujourd'hui. Bien que certains l'appelaient le Présent d'Amaunator, personne ne pouvait dire quelle divinité en était à l'origine. Beaucoup le considérèrent comme un compagnon du soleil et du peuple, on le surnomma donc le Compagnon. Cette merveille bénie attira des pèlerins de toutes sortes à Elturel. Les dévots, les curieux, les affligés, tous venaient se baigner dans sa chaleur et voir sa lumière sainte en pleine nuit. Les paladins n'étaient jamais très nombreux parmi les Cavaliers des Enfers mais le Compagnon en attira de nombreux à Elturgard et le meilleur d'entre eux fut nommé Grand observateur afin de régner sur le palais du Haut cavalier.

Pour maintenir l'ordre malgré les différentes croyances des paladins, un ordre de chevalerie spécial fut créé et baptisé du nom du second soleil. Ces paladins ont fait vœu de respecter la Foi résolue, le serment de servir Elturgard et tous les gens de bien. Et c'est ainsi qu'Elturgard disposait désormais des Compagnons et des Cavaliers des Enfers.

Le poste de Grand observateur n'est plus occupé par un paladin mais par un prêtre de Torm nommé Thavus Kreeg et cela me semble convenir parfaitement. Les paladins se doivent de parcourir le monde, d'utiliser leurs dons divins pour le bien de tous, pas pour signer des documents derrière un bureau ou négocier avec des dignitaires. Le Grand observateur Kreeg a régné avec sagesse et compétence ces quarante dernières années mais comme c'est un humain éphémère, il approche du terme de sa vie. Quand il mourra ou qu'il ne pourra plus accomplir son devoir, j'espère qu'un autre chef aussi fort lui succédera sans provoquer le moindre trouble. C'est au cours de ces changements et des luttes pour le pouvoir qui en résultent que les humains s'écartent souvent du droit chemin. Peut-être que la lumière du Compagnon leur montrera la voie.

> **Fort du Seigneur de l'Aube**
>
> Il y a plusieurs années, toute la garnison de paladins du Fort du Seigneur de l'Aube a disparu au cours d'un événement catastrophique qui a noirci chacune de ses pierres et scellé ses portes et ses fenêtres. Le Grand observateur de l'époque a ordonné que le fort, à une journée de cheval à l'ouest d'Elturel, soit muré et qu'aucun curieux ne puisse y entrer de peur qu'un terrible mal ne soit libéré sur le monde. Le fort demeure scellé aujourd'hui et des gardes sont stationnés dans un campement fortifié à proximité, à partir duquel ils peuvent patrouiller aux alentours et décourager les aventuriers et autres bons à rien qui pourraient tenter de découvrir ce qui est emprisonné dans les profondeurs du fort.

La Garde d'Elturel

Parfois appelé le Royaume des deux soleils, l'Elturgard englobe Elturel, Triel, Scornubel, Soubar et Berdusk. La nation revendique et protège également de nombreux petits villages et fermes situés le long des routes et des rivières des Contrées du mitan occidentales.

Le blason d'Elturgard, un soleil et un second soleil plus petit entourés d'un brasier, est connu de ceux d'entre nous qui empruntons les routes qui mènent et traversent l'Elturgard car c'est aussi le blason porté sur les armures et les bannières des Cavaliers des Enfers et des Compagnons.

Il serait juste de dire que la seule raison pour laquelle l'Elturgard peut exister en tant que nation c'est à cause des chevaliers car elle est menacée de toute part. Les régions sauvages au sud abritent des monstres affamés et le royaume des serpents de Najara au nord envoie régulièrement des agents, aussi bien des pillards que des espions, pour tester la force de l'Elturgard. Les chevaliers doivent se montrer vigilants et heureusement pour la population de la jeune nation, c'est exactement le cas.

Je considère que franchir la frontière vers l'Elturgard est un grand soulagement car cela signifie généralement que l'on pénètre dans un havre sécurisé et qu'on a moins besoin de gardes la nuit. De nombreux aventuriers ont de bonnes raisons de visiter l'Elturgard que ce soit en quête d'objectifs personnels ou en cherchant à se mettre à l'abri des dangers environnants. De plus, le Grand observateur est réputé pour employer des groupes d'aventuriers pour des affaires importantes pour la nation. Bien qu'on compte de nombreux paladins et prêtres au sein de ses forces armées, l'aide extérieure est essentielle pour assurer la défense du royaume.

Le Compagnon

Le second soleil qui luit directement au-dessus d'Elturel brille jour et nuit. Cet orbe est communément appelé le Compagnon mais certains l'attribuent à une divinité ou à une autre. Quand le soleil naturel traverse le ciel et disparaît la nuit, le Compagnon reste loyal, empêchant à jamais les créatures de la nuit d'attaquer la ville.

Le second soleil fournit au peuple d'Elturel, quelle que soit l'heure, une illumination équivalente à celle du jour qui est tout aussi préjudiciable aux créatures vulnérables à la lumière du soleil. Cette lumière du jour constante s'affaiblit au fur et à mesure que l'on s'éloigne d'Elturel, projetant une sorte de pâle lueur dorée semblable à celle de l'aube sur environ 75 kilomètres autour de la cité. Sinon, le jour, l'orbe est visible dans le ciel comme un phare brillant. On peut le voir clairement la nuit aussi loin que le Pont de Boareskyr et Berdusk, ressemblant à une sorte d'étoile immobile basse sur l'horizon. On peut dire sans se tromper que toutes les terres baignées par sa lumière sont désormais sous le « Bouclier d'Elturel » mais une telle affirmation contrarie profondément les royaumes voisins.

La Foi résolue

Sans signe clair de l'origine du Compagnon et avec autant de fidèles arrivant en Elturgard chaque jour, le premier Grand observateur a rassemblé un cadre de paladins et a établi les principes de la Foi résolue. Cette série de serments et de maximes, parmi d'autres choses, stipule que ceux qui s'y conforment n'attribuent pas le Compagnon à une divinité particulière et refusent que toute différence religieuse puisse interférer dans leurs relations entre eux ou avec d'autres. Ceux qui s'engagent à suivre la Foi résolue promettent également de servir le Grand observateur, de faire respecter les lois d'Elturgard et de toujours être au service de l'intérêt commun. Bien qu'à l'origine cette foi ait pour but de souder les paladins indisciplinés d'Elturgard au sein des Compagnons, ce serment a également été adopté par les Chevaliers des Enfers. Si un Chevalier des Enfers ou un Compagnon outrepasse les limites de la loi ou de la bonne conduite, un de ses camarades lui dira de se rappeler de la Foi résolue et, le plus souvent, les choses rentrent dans l'ordre.

Bien que certains agents de la Foi semblent inutilement austères, le peuple d'Elturgard tient en haute estime les Chevaliers des Enfers et les Compagnons. Les Compagnons sont sans aucun doute avant tout les champions du peuple et c'est pour ça que les gens les aiment. Bien qu'il puisse être assez difficile de faire sourire un Compagnon, j'ai remarqué qu'ici, même le garde le plus novice était prêt, sans hésiter, à sacrifier sa vie pour défendre le peuple et la population en est consciente. Manquez de respect à la Foi résolue et ce n'est pas sa colère que vous encourrez mais celle des citoyens.

Elturel

Elturel est une cité sur une colline. Constamment illuminée par le Compagnon, elle domine le Chionthar. Site majeur le long de la route commerciale traversant les Contrées du mitan occidentales, Elturel et ses environs sur de nombreux kilomètres constituent un havre de paix pour ses citoyens et pour les visiteurs. Cette sécurité est principalement assurée par les Cavaliers des Enfers dont les unités montées patrouillent sur les routes menant à Elturgard ainsi que sur les pistes le long de la rivière.

Au cœur de la cité, directement sous le Compagnon, se dresse une butte rocheuse aux parois abruptes sur laquelle est construit le Grand Hall. Ce château, dont les remparts se déploient autour du sommet de la butte, est la demeure du Grand observateur et abrite une bonne partie de la bureaucratie d'Elturgard. Un ruisseau jaillit du centre du château alimenté par les puissantes sources de ses caves. Il s'écoule vers le nord tout le long de la butte puis dévale une de ses falaises en une série de cascades connues sous le nom de Plongeon des demoiselles. Il forme ensuite un canal qui constitue des douves pour le quartier des Docks avant de rejoindre la Chionthar. Le long du ruisseau sur la butte se trouve un long et étroit jardin, un espace ouvert fleuri et arboré avec des ponts en arc. Le jardin est un lieu de promenade apprécié des citoyens d'Elturel et conserve une beauté sauvage même en hiver. Les riches habitants de la cité vivent à proximité du jardin sur la butte tandis que les gens dans la ville en contrebas habitent principalement dans de hautes et étroites demeures garnies de balcons et de fenêtres.

Sans parler de ses autres avantages, il peut être difficile pour des nouveaux venus de s'habituer à l'illumination constante qui baigne Elturel. Généralement, les auberges et les pensions obstruent les fenêtres de leurs clients avec d'épais rideaux afin de bloquer la lumière pour permettre aux visiteurs de bien dormir. Sans aube ni crépuscule pour réguler les heures de travail, les citoyens se fient au son des cloches du Grand Hall pour déterminer le début et la fin de la journée. L'absence d'obscurité naturelle



implique que la ville connaît une forte baisse des activités nocturnes que l'on connaît dans d'autres cités. Il y a peu d'incidents liés à des bagarres ou à des traquenards tendus dans les allées autour des auberges et des tavernes et les voleurs doivent se montrer particulièrement prudents et habiles.

Autres communautés

Quelques autres communautés majeures notables sont situées à l'intérieur des frontières d'Elturgard. J'en décris ici trois brièvement.

Berdusk. Une forte population d'artisans est au cœur de l'activité de la cité de Berdusk. Sa noblesse native, les prétendus « Premiers citoyens de Berdusk », a fait une ample démonstration de sa piété depuis la fondation d'Elturgard et bon nombre des prêtres de haut rang viennent de ces familles. Au cours des années, quelques pommes pourries qui se sont glissées en leur sein ont donné aux Berduskiens une réputation de « fausse piété », affirmant une foi beaucoup plus forte qu'elle ne l'est réellement. Bien que cette attitude soit désapprouvée par la Foi résolue, cela a donné naissance dans d'autres régions d'Elturgard à l'expression « aussi pieux qu'un prêtre berduskien », ce qui implique de ne pas l'être beaucoup.

Scornubel. Connue partout comme la Cité des caravanes, Scornubel est la grande plateforme commerciale du Royaume des deux soleils et de la cité d'Elturgard que je connais le mieux. Bien qu'elle soit responsable d'une grande partie de la prospérité de la nation, c'est aussi la source de nombreux ennuis ; Scornubel est un havre pour les sauvageons dont la plupart sont soit des fauteurs de troubles, soit des gens qui sont poursuivis par les problèmes. Ajoutez à cela les machinations des princes-marchands natifs de la ville et les rumeurs de l'existence d'une guilde des voleurs entre ses murs et on peut comprendre pourquoi le dicton « Les maux de tête du Grand observateur ont pour nom Scornubel » est fondé.

Soubar. Soubar est une petite ville fortifiée avec des fermes situées le long de la route qui s'étend au nord et au sud. C'est une communauté étape comme les autres mais elle se distingue par l'Abbaye noire. Cette structure en pierre sombre était autrefois un monastère de Baine et elle est restée en ruine pendant des années. Aujourd'hui, des prêtres de Baine ont commencé à la reconstruire apportant un influx de commerce et de richesses ainsi que de nombreux maçons et ouvriers chevronnés nécessaires pour un tel travail. Certaines personnes se demandent s'il est souhaitable d'avoir un temple de Baine en Elturgard mais on les encourage alors à se rappeler la Foi résolue. Quant aux prêtres de Baine, ils ont juré d'aider à protéger Soubar contre les raids des gobelins et contre les autres menaces, une promesse qui apporte un certain réconfort aux plus sceptiques.

Évereska

Je ferais preuve de négligence si je ne mentionnais pas Évereska mais je serais brève car je n'ai pas envie de dévoiler tous ses secrets. Je vais essayer de décrire ma propre terre natale aussi objectivement que possible mais je dois vous avertir : je suis une fille des collines de Cape-Grise et ses brumes sont dans mon âme aussi sûrement que mon sang elfe parcourt mes veines. Avant de mentionner mon foyer, cependant, je vais évoquer le lieu de rencontre qui est l'endroit le plus proche d'Évereska que pourront atteindre la plupart des étrangers : l'auberge de Mi-Chemin.

L'auberge de Mi-Chemin

Évereska est cachée dans Cape-Grise. Les chemins qui y mènent sont secrets, masqués par magie et par des formations naturelles. Vers l'ouest, on ne compte aucune communauté humaine significative sur une distance d'une trentaine de kilomètres et à l'est s'étend le désert d'Anauroch.

Aussi, il est assez étrange que l'auberge de Mi-Chemin se situe là où elle est. Peut-être parce que, comme disent les humains, elle se trouve « à mi-chemin de n'importe où. » Un petit village entoure l'auberge qui, elle-même, n'est pas un unique bâtiment mais un petit ensemble qui inclut des étables et d'autres annexes. Les gens qui y vivent à l'année sont des chasseurs, des trappeurs, des prospecteurs d'or et de gemmes, des petits exploitants et leur famille et ce sont eux qui s'occupent de l'auberge quand des marchands viennent voir les marchandises qu'ils peuvent trouver dans la région.

Évereska est un royaume auto-suffisant mais au cours de leurs voyages ses habitants font souvent halte à l'auberge de Mi-Chemin et, s'il y a des marchands, ils échangent des produits avec eux. À chaque fois que je reviens chez moi, je me fais un devoir de passer au moins une nuit à l'auberge pour y voir de vieux amis (souvent beaucoup plus vieux que lorsque je les ai vus pour la dernière fois) et savoir ce qui s'est passé depuis ma précédente visite.

Des artisans elfes quittent parfois les collines de Cape-Grise pour y vendre leurs produits et certains des plus réputés peuvent être à l'origine de véritables batailles d'enchères pour acheter leurs marchandises. Les miens ne se préoccupent pas de dresser des étals et négocient directement avec les marchands qui peuvent se trouver à l'auberge quand ils y arrivent. Ces marchands repartent alors pour vendre les produits elfes à d'autres, ce qui a donné à l'auberge de Mi-Chemin la réputation non méritée d'être le comptoir commercial d'Évereska.

Permettez-moi de souligner de la manière la plus claire possible le conseil suivant : ne vous aventurez pas dans les montagnes à la recherche d'Évereska à moins d'être en compagnie d'un de ses citoyens. Vous ne trouverez pas facilement un tel guide car nous avons décrété qu'aucun étranger ne pourrait contempler notre foyer sans y avoir été invité par nos anciens. Si des étrangers ont besoin de rencontrer l'un d'entre nous, l'auberge de Mi-Chemin est là pour ça.

Le refuge des collines

Quand je me repose en fin de journée et que je me laisse aller à quelques rêveries, je ne me remémore pas les merveilles des ruines anciennes ou les créatures majestueuses que j'ai rencontrées au cours de mes voyages. Pendant ces moments-là, je me rappelle de l'Évereska que j'ai connue quand j'étais jeune, quand je suivais un chant ou un éclat de lumière dans la brume de Cape-Grise, quand je récoltais des baies sucrées dans les creux des collines et que je nageais dans les rivières fraîches s'écoulant des sommets.

Évereska est nichée dans un canyon ensoleillé dans les hauteurs des montagnes. Les sommets environnants la dissimulent à la vue des êtres volants à l'exception des plus puissants qui peuvent supporter le froid et les vents furieux d'altitude. Et si une telle créature devait approcher d'Évereska, ses protecteurs chevauchant des aigles géants s'assureraient qu'aucun danger ne menace la vallée.

Contrairement aux villes étroites et bondées des humains, Évereska est constituée de groupes de bâtiments dispersés sur les nombreux niveaux de la grande vallée et reliés entre eux par de nombreuses pistes. Ces groupes sont séparés par des clairières, des prairies et de petits bois, des espaces naturels qui font autant partie de la ville que les bâtiments et dont la présence est essentielle à notre existence.

Avec la récente tragédie de la seconde chute de Myth Drannor, Évereska a connu le plus important afflux de citoyens depuis plusieurs siècles, nos frères cormanthiens. Ils ont été chaleureusement accueillis à Évereska mais certains de nos concitoyens s'inquiètent qu'autant de nouveaux résidents ne perturbent la paix et l'équilibre que nous sommes parvenus à maintenir jusqu'à présent. De la même manière, certains nouveaux venus sont gênés par l'isolement d'Évereska qu'ils estiment être une forme de couardise et quelques-uns des plus jeunes ont décidé de leur propre chef d'évoquer ce sujet de manière assez passionnée. J'espère que les décennies à venir vont permettre de gommer nos divergences et d'apaiser les esprits. Évereska est un endroit magnifique et je ne vois aucune raison de gâcher cette beauté avec une dispute entre amis.

Fort Heaume

Fort Heaume est depuis des générations un lieu de vigilance et de protection. Depuis sa fondation par la Compagnie des cinglés aventuriers, les voyageurs l'utilisent comme un endroit sécurisé pour se reposer et récupérer au cours de leurs voyages. Même pendant les sombres périodes durant lesquelles Heaume a cessé de se manifester auprès de ses fidèles, les prêtres et la population de Fort Heaume ont laissé leurs portes ouvertes et ont surveillé la route, accordant un abri à tous ceux qui venaient en paix. Récemment, Fort Heaume a été mis à l'épreuve et j'ignore si le site l'a surmontée ou non.

Même si le Veilleur a été détruit juste avant la Magepeste, les fidèles ont vécu des temps difficiles pour terminer le grand temple central pour le bien de la communauté et la gloire de leur dieu. Le clergé bienveillant de ce temple, appelé la Cathédrale de Heaume, a recueilli ceux qui avaient été touchés par la peste ou rendus fous par la destruction de la Toile de Mystra. Malheureusement, comme c'est trop souvent le cas, la corruption s'est introduite dans la communauté sous la forme de créatures prédatrices et de malfaiteurs qui voulaient pratiquer des expériences sur les malheureux recueillis par le temple.

La corruption s'est répandue jusqu'au sommet de la hiérarchie, victime d'une succube métamorphe qui a transformé de nombreux moines en serviteurs volontaires. Quand les machinations de la succube ont enfin été découvertes et qu'a commencé la bataille de Fort Heaume, d'autres forces surnaturelles se sont révélées : des diables invoqués, des morts-vivants animés dans les cryptes du temple et des choses tentaculaires et gélatineuses dont je n'ose même pas imaginer l'origine. Avec l'aide d'aventuriers de la proche Neverwinter, toutes ces monstruosités ont été vaincues et Fort Heaume enfin purifié.

L'ordre de l'Œil doré

Parmi les braves qui ont sauvé Fort Heaume, il y avait un membre de l'ordre du Gantelet. Cet homme se nommait Javen Tarmikos et après avoir vu les horreurs libérées sur le monde à Fort Heaume, il comprit le problème posé par la doctrine de son ordre. L'ordre du Gantelet ne punit pas le criminel avant que le crime ne soit commis. Quand le mal s'éveille, les membres de l'ordre s'abattent sur lui de toutes leurs forces mais ils laissent les orcs seuls dans leurs montagnes et ne dérangent pas les dragons dans leur sommeil. Après Fort Heaume, Javen considérait que cette philosophie était défaillante. Le mal dont on ne s'occupait pas pouvait prospérer dans les ombres et devenir de plus en plus puissant jusqu'à ce qu'il attaque. Cela semblait particulièrement vrai pour les menaces étrangères à ce monde comme pour les portails vers les royaumes démoniaques, les esprits maléfiques cherchant à posséder les vivants et l'influence corruptrice des autres plans.

Javen raconte qu'il réfléchissait à tout ceci quand il a perçu des signes du retour de Heaume. Dans la principale chapelle, les fidèles avaient érigé un nouveau symbole de Heaume pour remplacer le dernier qui avait été profané. Javen raconte qu'il regardait ce symbole et qu'il méditait sur l'échec de son ordre quand de l'œil d'Heaume ne cillant jamais se mit à couler des larmes d'or. Peu de temps après, des prêtres non corrompus de Fort Heaume, des hommes et des femmes qui avaient toujours attendu le retour de la divinité, perçurent eux aussi des signes divins. En réponse à leurs prières, certains furent même récompensés par des sorts. Javen a alors réuni ces prêtres et des fidèles de l'ordre du Gantelet qui lui étaient loyaux et il a constitué un nouvel ordre dont chaque membre a prêté serment sous le regard vigilant de l'œil toujours larmoyant de Heaume.

L'ordre de l'Œil doré se consacre à la protection du monde et des personnes bienveillantes en débusquant le mal caché et en détruisant les liens avec les autres plans. Selon ses membres, cela ne suffit pas de combattre des menaces qui se révèlent. De nombreuses vies pourraient être sauvées si on cherchait les signes avant-coureurs des présences maléfiques et le mal qui se cache dans les ténèbres avant qu'il n'ouvre des portails vers des menaces plus terribles encore. Depuis sa fondation, le nombre de membres de l'ordre de l'Œil doré a augmenté ainsi que ses capacités d'action et il accueille des exorcistes, des abjurateurs et des espions ainsi que des paladins et des clercs de Heaume. J'ai même entendu dire que des assassins portaient le symbole de l'ordre, l'œil de Heaume sur un gantelet avec les doigts repliés en forme de poing, et c'est quelque chose que je ne peux négliger. L'ordre de l'Œil doré peut se montrer brutal dans sa recherche du mal.

Le symbole de Heaume a-t-il vraiment pleuré comme le prétendent Javen Tarmikos et les autres ? Et si c'est le cas, était-ce l'intention de Heaume que Javen crée cet ordre ? Le Heaume revenu d'entre les morts est-il différent de la divinité qui était vénérée quand j'étais plus jeune ?

Comment pourrions-nous le savoir nous autres mortels ? Heaume a toujours été une divinité de vigilance et de protection mais cela n'en fait pas pour autant un dieu juste, ni clément.

Quelle que soit la vérité, sachez ceci : l'ordre de l'Œil doré contrôle désormais Fort Heaume. Si le mal est dans votre cœur, ou s'il y a quelque chose en vous lié aux autres mondes, passez votre chemin. Vous ne trouverez ici nul sanctuaire.

Lieux et personnalités du fort

Fort Heaume demeure une communauté assez petite : quelques rues autour d'une place centrale le tout étant entouré de murs de soutènement en pierre et en bois. Au centre de la ville se dresse Gardecœur, une grande place du marché avec plusieurs rangées d'étals qui s'éloignent de la structure centrale, une vieille potence qui ne semble pas beaucoup utilisée ces derniers temps. Le marché porte ce nom à cause du sanctuaire de Sunie qui se trouvait autrefois à sa périphérie. Ce sanctuaire a été remplacé depuis par le récent temple consacré à la dame aux cheveux de feu appelé le Hall de Gardecœur

À proximité de Gardecœur se trouve l'hôtel de ville, une ancienne auberge transformée en bâtiment du conseil où se réunissent les Orateurs de Fort Heaume. Les Orateurs sont les représentants élus du fort et ils sont huit plus un Orateur principal. Ce dernier poste est aujourd'hui occupé par l'Oratrice principale Amarandine Flânepied, une halfeline assez âgée qui était autrefois une aventurière. Les Orateurs ont des liens étroits avec le Veilleur sanctifié pour que le fort soit bien gouverné.

À une courte distance de l'hôtel de ville se trouve le Repos des aventuriers, un lieu de passage apprécié des aventuriers et des habitants de la région qui aiment s'asseoir au bar pour écouter les récits des héros. Jusqu'à très récemment, le Repos était appelé Au vieux nain négligé mais il a été rebaptisé par sa séduisante nouvelle propriétaire, une paladine adoratrice de Chauntéa du nom de Kharissa Anuvien. Dame Kharissa affirme qu'un des ses ancêtres faisait partie de la Compagnie des cinglés aventuriers, un groupe lié à la fondation de Fort Heaume, et sa popularité auprès de la population lui a rapidement valu une place au conseil en tant qu'Oratrice.

Dominant le fort se dresse le grand édifice de la Cathédrale de Heaume. À la fois temple et forteresse, la cathédrale dispose d'un bâtiment dans son enceinte qui sert d'orphelinat, d'hôpital pour les malades et les blessés ; une récente extension abrite les fous et les difformes des catacombes.

Aujourd'hui la communauté est assez prospère mais cela a nécessité un dur labeur et requiert une vigilance constante. Fort Heaume est vulnérable dans bien des domaines en grande partie à cause de sa proximité avec le bois de Neverwinter qui, ces derniers temps, est devenu beaucoup plus dangereux. De nombreuses rumeurs évoquent des sylvaniens rendus fous ainsi que des barbares uthgardts qui auraient repris leurs raids sur les pistes menant au fort.

Pire, le Veilleur sanctifié a eu des prémonitions concernant quelque chose d'innommable qui viendrait des profondeurs sous le fort et qui détruirait les caveaux inférieurs de la cathédrale au cours de son ascension. En conséquence, le temple a considérablement renforcé les patrouilles de gardes dans les tunnels sans doute en prélude à l'engagement d'aventuriers pour explorer les passages les plus profonds sous Fort Heaume afin de trouver des indices sur la nature de ces visions.

Grand Marais

Le Grand Marais était autrefois un lieu assez semblable à la Haute-Forêt ou la proche forêt Brumeuse, mais au cours des guerres de la Couronne, il y a des milliers d'années, une puissante magie a incinéré ces terres qui ne sont plus désormais qu'un marais dévasté. C'est une région sauvage rocailleuse infestée de trolls, de gobelinoïdes et d'autres dangers pour quiconque la traverse au lieu de la contourner.

Comme son nom le laisse supposer, le Grand Marais est une région surélevée de landes, d'affleurements couverts de mousse et de ravins cachés qui s'étend sur des kilomètres. On y trouve des troupeaux d'animaux allant de simples moutons aux poneys des rochers en passant par d'occasionnels rothés. Ces bêtes broutent sans trop de risque car les loups et les autres prédateurs qui pourraient s'attaquer à elles sont les proies des trolls et des gobelinoïdes qui règnent sur cette région. Ces créatures dissimulent parfois des pièges dans le Grand Marais mais, le plus souvent, elles passent leur temps à se combattre et s'entre-tuer. On peut définir un certain cycle de la chasse dans le Grand Marais : au cours d'une année, les loups sont tués par les hobgobelins, ce qui entraîne l'augmentation de la population de moutons poussant les trolls à sortir (les trolls locaux semblent adorer les moutons) et incitant les braves aventuriers à s'occuper de cette menace, ce qui permet à suffisamment de loups de survivre pour éviter leur extinction.

Des barbares humains vivent aussi dans le Grand Marais, principalement à l'ouest où ils élèvent de grands troupeaux de moutons et de chèvres, la terre étant trop pauvre pour être cultivée. Ce ne sont pas des Uthgardts et ils n'ont aucun lien avec eux mais ils peuvent avoir des origines lointaines parmi les Nordiques puisqu'ils semblent proches des Illuskiens. Ils parlent un dialecte illuskien que je n'avais jamais entendu jusqu'alors et mes premières rencontres avec eux ont été assez tendues et pleines de malentendus. Cependant, j'ai appris à connaître des membres de la tribu Girondi et de la tribu Belcondi et, en ma présence, tous se comportaient avec bravoure, honneur et bonne humeur. Les voyageurs dans cette région doivent savoir que les tribus humaines, comme de nombreux Nordiques, se méfient de la magie mais, fort heureusement, cela n'a rien à voir avec la haine fanatique des uthgardts.

Il y a également quelques petites tribus d'orcs, les Rougegriffes et les Plumes-Bleues, parmi eux. Les humains et les gobelinoïdes méprisent les orcs et mes hôtes m'ont indiqué que par le passé, ils s'étaient alliés quand les orcs étaient devenus trop nombreux.

Orogoth

Pour une région aussi vaste, le Grand Marais contient peu de ruines connues. L'une d'elles est Orogoth, l'ancienne propriété d'une famille noble de l'antique Nétheril. Les légendes locales prétendent que la famille s'essayait à la magie draconique en tentant de capturer de puissants dragons pour acquérir leurs pouvoirs. Les récits varient pour expliquer quelle folie a provoqué l'immolation de la famille dans sa demeure mais la plupart s'accordent pour dire que le coupable était une dracoliche qui résidait dans les ruines et protégeait la fortune de la famille. Seuls les dieux savent ce qui a conduit à la création d'une telle créature et ce qui la lie à ce lieu. Les réponses, s'il y en a, se trouvent dans sa tanière.

Forêt Brumeuse

À l'ouest du Grand Marais et très influencée par sa présence, la forêt Brumeuse doit son nom au brouillard qui dévale des hauteurs des marais pour voiler ses arbres d'un linceul de brume. Mélandrach, le roi des Bois, y règne et a fait de cette forêt le domaine exclusif des elfes. Bien que le gibier y soit abondant, les humains de la région savent qu'il est protégé par les elfes et que ces derniers punissent ceux qui font du braconnage dans la forêt. Même les barbares évitent de chasser ici car ils n'ont pas envie d'attirer l'attention ou la colère de Mélandrach.

Les voyageurs qui laissent tranquilles les habitants de la forêt Brumeuse, et qui dressent des petits feux de camp en utilisant que des branches mortes, sont généralement autorisés à passer tant que le peuple de la forêt n'est pas de mauvaise humeur ou en colère contre les étrangers pour une autre raison.

Sécombre

Juste à l'écart du Grand Marais, sur la berge nord du Delimbiyr près du Galop de la licorne, se trouve la petite ville de Sécombre, sur la frontière entre le Nord et les communautés des Contrées du mitan occidentales. Construit sur les ruines d'Hastarl, capitale de l'ancien royaume d'Athalantar, Sécombre est un endroit calme où les pêcheurs et les fermiers s'occupent de leur travail, où on peut engager des gens du coin pour pêcher ou chasser ou bien comme guide afin de traverser la région. Les guides compétents qui connaissent bien le Grand Marais et permettent d'éviter ses nombreux dangers et ses tribus locales sont nombreux... tout du moins, c'est ce qu'il semble étant donné qu'ils proposent très souvent leurs services. Les tailleurs de pierre locaux, principalement issus d'un petit clan de nains, extraient du granit rose sur les falaises de la limite nord du marais.

Rhymanthiin : la cité cachée de l'espoir

On entend encore des récits selon lesquels Faer'tel'miir, une ancienne cité de Miyeritar, a été restaurée par de la Haute magie au cours du dernier siècle, peut-être même avant la Magepeste, quelque part dans le Grand Marais. La cité restaurée aux sombres pierres lisses appelée Rhymanthiin, ou « la cité cachée de l'espoir », n'apparaît sur aucune carte et elle serait dissimulée par magie ou par un autre artifice. Seuls ceux qui en sont dignes, sans aucune trace de malice dans leur cœur, pourraient la trouver tandis que les autres (selon les récits) « ne sauront trouver leur voie jusqu'à elle. » Ces individus doivent être rares car je ne connais personne qui puisse affirmer avoir vu cette cité mais, cependant, ces histoires continuent à se répandre.

Griffetroll

Région enchevêtrée de collines rugueuses le long de la frontière nord des Champs des morts, les Griffetroll abritent bon nombre de ces créatures régénérantes et assoiffées de sang. On ignore ce qui attire les trolls ici (et c'est un sujet de conversation très apprécié autour de bon nombre de feux de camp près desquels je me suis arrêtée en passant dans la région) mais il ne fait aucun doute qu'ils y vivent en grand nombre.

Ceux qui voyagent au sud vers la Porte de Baldur ou au nord à partir des Champs des morts traversent généralement les Griffetroll. Le Gué de Griffetroll, ainsi nommé pour des raisons évidentes, est le seul endroit sur des lieues où des chariots peuvent traverser en toute sécurité la Sinueuse. Site stratégique, ce lieu a été occupé par plusieurs forces au fil des ans comme en témoignent les vestiges des forts et d'autres bâtiments que l'on trouve à proximité. Mais tous ceux qui ont revendiqué ce gué ont fini par céder face aux assauts constants des trolls. Mon conseil est d'éviter totalement cette région et si ce n'est pas possible, ayez toujours une torche allumée en main.

Hartsvale

Je ne suis allée qu'une seule fois à Hartsvale et j'ai trouvé cette région magnifique. Les merveilles qu'elle abrite sont sauvages et indomptées et même la soi-disant civilisation qui s'y est développée est empreinte d'une beauté primitive que je n'ai jamais rencontrée ailleurs.

Hartsvale est située loin dans le nord, une vallée montagneuse fertile là où les montagnes des Cimes de glace jouxtent Haute Glace. La rivière Tourneclair, la rivière la plus propre et la plus froide dans laquelle je me sois jamais baignée, s'écoule des terres du Blizzard éternel vers le sud, pour irriguer la vallée nichée entre les chaînes nord et sud des Cimes de glace. La rivière se divise en traversant cette région vallonnée avant de former plusieurs lacs au sud de la vallée. On y trouve également deux petites forêts, une le long de sa frontière nord, entre la vallée et les Cimes de glace nord, et l'autre alimentée par les lacs du sud.

Alors qu'à l'origine cette vallée abritait des clans de géants et des tribus barbares disparates apparentées aux Uthgardts, Hartsvale a été conquise par le héros Tueur-de-Cerf. C'était un géant qui s'était aventuré sur les terres au sud et qui avait appris leurs traditions. Quand il est arrivé à Hartsvale, il a rallié les tribus humaines et les a unies pour constituer une force capable de vaincre les géants qui les tyrannisaient ; les tribus triomphèrent de leurs ennemis et revendiquèrent la vallée pour elles et leurs descendants.

Il y a encore de nombreux géants dans les montagnes et les collines boisées de Hartsvale mais ils ont passé un accord avec les humains de la vallée. Autant que je sache, ils vivent paisiblement à l'écart des terres humaines et il existe des tabous chez les humains et chez les géants qui maintiennent les deux populations séparées. Quand je suis passée à Hartsvale, je n'ai vu aucun géant mais



j'ai bien remarqué leurs ouvrages. Aux frontières des territoires interdits aux humains (et aux autres peuples plus petits que les géants) ont été dressés des menhirs titanesques semblables à des géants de pierre se tenant debout.

Le peuple d'hartsvale est dirigé par la maison Hartwick, dont les membres sont soi-disant des descendants de Tueur-de-cerf. Bien qu'humains, les Hartwick sont tous très grands et très forts et la plupart mesurent deux mètres dix. Le roi d'Hartsvale règne à partir du Trône d'albâtre dans le château Hartwick, et les nombreux jarls des duchés de la vallée lui doivent allégeance.

La paix règne depuis de nombreuses années à Hartsvale. Grauman, surnommé le Bon roi par son peuple, occupe le Trône d'albâtre mais il commence à être très âgé. Son fils aîné et héritier, Taumarik, est un jeune rôdeur qui est récemment revenu d'un voyage de trois ans pour explorer le Nord. Il est revenu avec une épouse, la sorcière Ylienna de Silverymoon, et a commencé à alléger son père d'une bonne partie de ses responsabilités. Cependant, il y a quelques dissensions à la cour car les jarls ne semblent pas faire confiance à cette « épouse-sorcière étrangère à la vallée » (une phrase qui rend furieux Taumarik mais qui semble amuser Ylienna). Pour ma part, la seule fois où je me suis retrouvée en sa compagnie, Ylienna m'a paru absolument charmante.

La vallée est bien protégée, comme tous les joyaux devraient l'être, contre les périls des montagnes et les tribus de géants qui l'entourent. Malgré ces dangers, de robustes marchands voyagent le long des étroites pistes montagneuses qui mènent à Hartsvale. Pour plaisanter, les nains de la Citadelle d'Adbar les appellent des « bouquetins négociants » car, comme ces animaux, ils s'accrochent aux sentiers les plus étroits en quête des profits éventuels qu'ils peuvent faire en atteignant leur destination. Lors de mes voyages avec les bouquetins négociants, j'ai été impressionnée par les compétences de ces individus qui prennent le risque d'emprunter des pistes à moitié effondrées ou des passages menacés par des avalanches, bravent de redoutables blizzards hurlants et des monstres de toutes les sortes afin d'atteindre Hartsvale avant d'en repartir.

Ce ne sont pas juste les montagnes autour de la vallée qui sont dangereuses. Bien que les communautés soient dispersées un peu partout dans la vallée, Hartsvale peut difficilement être considérée comme une région civilisée. Alors que je découvrais la vallée (avec un des bouquetins négociants qui refusait de se laisser décourager par les marais autour du château Hartwick), j'ai trouvé que cette région évoquait beaucoup les terres frontalières les plus sauvages du Nord, particulièrement à l'époque précédant la fondation du Luruar et le renouveau de Castelmithral. D'épouvantables créatures font leur tanière dans des endroits isolés à travers la vallée et des groupes de pillards ogres descendent souvent des montagnes.

Le château Hartwick et Stagwick

Entre deux branches de la rivière Tourneclair se trouve la grande île sur laquelle Tueur-de-Cerf a construit son château. Stagwick, sur la berge est de la rivière, est une petite communauté de fermiers, de pêcheurs, d'éleveurs et d'artisans. Ces gens connaissent une activité soutenue puisque la plupart des marchands étrangers choisissent de ne pas aller au-delà de Stagwick et y vendent leurs marchandises aux marchands de Hartsvale. Environ un tiers des marchands qui se rendent à Hartsvale choisissent d'entreprendre le voyage jusqu'aux fiefs des jarls qui, pour encourager cette attitude, les paient plus cher.

Les ogres

Pour des raisons que je ne comprends pas, Hartsvale et les chaînes montagneuses qui l'entourent abritent de nombreuses tribus d'ogres, pas uniquement quelques familles mais des tribus entières ! Alors qu'ailleurs ces créatures semblent vivre comme des ours, près d'Hartsvale elles se conduisent plus comme des orcs. Fort heureusement, ces brutes sont toujours trop stupides pour savoir travailler le métal mais d'après ce que j'ai entendu quand j'étais dans la vallée, leur culture est étonnamment raffinée. Différentes tribus vénèrent différentes divinités, Vaprak étant celle dont j'ai le plus entendu parler ; et ces différences de religions semblent dresser les tribus les unes contre les autres. D'après ce que j'ai entendu dire, aussi bien les géants que le peuple d'Hartsvale détestent les ogres, ce qui, j'en suis sûre, doit en rassurer plus d'un. Car si un ou plusieurs géants décidaient d'organiser les ogres, j'ignore si Hartsvale serait capable d'y résister.

Haute-Forêt

Quiconque ayant un peu de sang elfe ne peut s'empêcher d'être ému en pénétrant dans la Haute-Forêt. L'âge et la puissance des arbres, la profondeur de leurs racines et le vent qui murmure parmi leurs feuilles sont des choses que nous ressentons profondément.

Grand manteau vert au milieu du Nord, la Haute-Forêt nous rappelle les temps passés quand de vastes étendues de forêts recouvraient une bonne partie de Faerûn et quand toutes sortes de créatures sylvestres vivaient parmi les arbres. Encore aujourd'hui, la Haute-Forêt reste vierge de presque tout contact avec les humains et la végétation la plus ancienne domine la flore.

Les communautés elfes de la forêt sont généralement petites et souvent nomades. C'est en partie une volonté de préserver la forêt mais on y trouve également des ruines, comme celles d'Ascalhorn (appelées aujourd'hui vallon de Portenfers) qui nous rappellent les cités et les empires déchus du passé.

Autrefois, trois grands royaumes elfes s'étendaient sous les branches de la Haute-Forêt et les vestiges de ces empires sont toujours enchevêtrés dans ses racines. De nombreuses tribus d'elfes sylvestres, et quelques tribus d'elfes de la lune, parcourent toujours ces bois pour protéger les ruines, les monuments d'un âge d'or. Rares sont ceux, au-delà des limites de la Haute-Forêt, qui en savent beaucoup au sujet de ces elfes qui ont plusieurs leaders et qui ont peu de contact avec le monde extérieur. Ceux qui voyagent



dans la Haute-Forêt doivent toujours être prudents avec les elfes qu'ils rencontrent car ils ne peuvent jamais savoir comment ils seront accueillis et toute promesse de sauf-conduit peut ne pas être honorée par le prochain groupe d'elfes.

Une elfe tente de changer cette situation. Connue sous le nom de la Dame rouge , ou simplement la Dame des bois, Morgwais est une elfe sylvestre qui cherche à unir les tribus. Elle dirige le Caerilcarn, le « Conseil des bois », qui régulièrement réunit de nombreux chefs de tribu afin de partager des informations, de les consulter et de prendre des décisions. Elle désire redonner vie au royaume d'Eaerlann et elle a entrepris des démarches courageuses pour cela en alliant les communautés de Nordahaeril, de Reitheillaethor et de Teuveamanthaar (que la plupart connaissent sous le nom des Grands arbres). Cependant, pour l'instant, ceux qui croient en sa vision sont peu nombreux et dispersés le long des régions est de la Haute-Forêt.

Toutes sortes de créatures féériques et sylvestres, y compris des satyres, des dryades et des sylvaniens, vivent dans la Haute-Forêt. Ce n'est pas étonnant qu'on ressente presque immédiatement la présence d'observateurs cachés quand on entre dans ces bois.

Nulle part dans la forêt, cette sensation n'est plus palpable que près de Grand-Père arbre, un chêne plus grand que vous ne pouvez l'imaginer qui est un site sacré pour la tribu uthgarde de l'Arbre Fantôme. Quatre chênes plus petits, énormes mais moins que Grand-Père arbre, marquent les limites de ce site, protègent l'arbre et aident ceux dont l'âme est jugée digne à guérir plus rapidement. Ici, la magie de téléportation n'est pas fiable et on raconte qu'il y aurait toutes sortes de portails magiques dans des grottes sous le site.

Si les visiteurs ne sont pas observés par des elfes, des fées ou des arbres, ils peuvent l'être par les centaures qui vivent ici, revendiquant les plateaux proches de la source du Galop de la licorne. Pendant des décennies, la population des centaures a augmenté à tel point qu'ils pourraient se scinder en plusieurs tribus et revendiquer de nouveaux domaines. On trouve aussi des pégases et des licornes dans ces bois et même quelques légendaires aarakocres, le peuple ailé, qui vivent sur les sommets au cœur de la forêt.

Au plus profond de la Haute-Forêt se dressent les montagnes connues sous le nom de monts Étoilés. Des vents forts et constants empêchent les créatures volantes les plus faibles d'approcher des sommets à l'exception assez singulière des aarakocres qui y avaient une demeure ancestrale avant d'en être chassés par un dragon. La plupart de ces sommets ne peuvent être observés que de loin et, à cette distance, ils brillent à cause des étranges cristaux massifs qui couvrent leurs pentes. Ils sont aussi

réputés pour contenir de riches dépôts de fer et de nickel mais personne n'a exploité ces gisements depuis des centaines d'années.

Les monts Étoilés sont la source de la rivière du Galop de la licorne qui forme dans les contreforts une série de gorges et de falaises que l'on appelle les Sœurs. La vue de ces cascades à plusieurs niveaux est absolument époustouflante et vaut largement les efforts nécessaires pour s'y rendre. Les Sœurs sont enveloppées de brume et alimentent en eau la végétation de cette région de petits plateaux. Au nord, les cours supérieurs de la Dessarine s'écoulent de deux montagnes plus petites appelées les pics Perdus.

Les ruines maudites de Karse sont beaucoup moins idylliques. Ici se trouvent les vestiges de la grande hérésie du magicien nétherisse Karsus qui voulait accéder à la divinité, a tué la déesse de la magie et a mis un terme à une époque en provoquant d'innombrables destructions sur le monde entier.

Icewind Dale

Allez suffisamment loin au nord et vous arriverez aux montagnes appelées à juste titre l'Échine du Monde. Tournez vers l'ouest et dirigez-vous vers la mer des Glaces mouvantes et vous pouvez éventuellement tomber sur une des communautés dispersées d'Icewind Dale. Vous pouvez aussi emprunter la route de plus en plus étroite qui part de Luskan, appelée la Voie nordique, et finir éventuellement par atteindre la toundra glacée qui se trouve au-delà.

Pourquoi voyager aussi loin ? Hé bien, si vous êtes comme bon nombre de ces gens qui ont dérivé jusqu'à là-bas en venant du sud, c'est parce qu'une existence plus facile ne vous intéresse pas, que vous fuyez quelque chose ou que vous ne vous sentez chez vous nulle part.

Dix-Cités

En empruntant la route qui vient du sud, la première chose que vous verrez est le Cairn de Kelvin, une grande montagne balafrée par une grande fissure le long de son flanc sud-ouest. Même en plein été, ses sommets sont couverts de glace et de neige. Au sud de la montagne, dans son ombre, se trouve Bryn Shander la ville la plus populeuse, la plus grande et la plus fortifiée des Dix-Cités d'Icewind Dale. Dix-Cités est un groupement de communautés rassemblées autour des trois grands lacs de la région : Maer Dualdon, d'où s'écoule la rivière Shaengarne vers Maîtrefer ; le lac Dinneshere à l'est, dont les eaux sont presque toujours suffisamment froides pour tuer ; et Eaux-Rouges qui doit son nom à une ancienne bataille entre des pêcheurs rivaux qui a ensanglanté ses eaux.

La prospérité de Dix-Cités est assurée par la pêche et le commerce, deux activités entièrement dépendantes des truites d'ivoire des lacs d'Icewind Dale. Sans ces poissons, la population de Dix-Cités mourrait de faim et n'aurait pas grand-chose à vendre ou à échanger. Les os très semblables à de l'ivoire de ces poissons constituent le matériau de base des célèbres scrimshaws qui sont vendus jusqu'au Calimshan et encore plus à l'est. Ces ossements sont aussi utilisés pour fabriquer toutes sortes de petits outils robustes : des hameçons, des pointes de flèche, des aiguilles, des boutons, et bien d'autres choses encore. Chaque ville près des lacs dispose de sa propre flotte de bateaux et elles se répartissent les zones de pêche pour protéger la population et veiller à l'équilibre entre les communautés.

On déconseille fortement aux individus un peu trop indépendants qui viennent à Dix-Cités de pêcher seuls et s'ils le font tout de même, souvent ils échouent soit à cause des dangers de ces eaux, soit parce qu'ils ne peuvent pas accéder aux meilleures zones de pêche, soit parce que les graveurs d'ivoire, dont les produits sont très chers, refusent de commercer avec eux. Icewind Dale est un lieu où il est vital de coopérer pour pouvoir survivre et un individu qui ignore ce fait peut se retrouver bien seul en cas de besoin.

Tandis que neuf des Dix-Cités survivent principalement grâce à la pêche, Bryn Shander prospère grâce au commerce et c'est le lieu qu'il faut visiter quand on vient dans la région. Un rempart protège la ville des barbares qui pillent la région et des bêtes de la toundra ; et les conditions de vie et le confinement de sa population impliquent que vous y serez bien au chaud et accueillis plus chaleureusement que dans les autres villes.

Je n'ai visité que quelques-unes des autres villes et bien qu'elles aient leurs charmes et leurs excentricités, elles ne sont ni plus, ni moins que ce à quoi on peut s'attendre : des villages de pêche près de lacs aux eaux glaciales dans une vaste étendue glacée. Il y a très certainement du commerce à faire, de l'argent à gagner et des mystères à dévoiler même dans la plus petite des communautés (qui peut abriter une centaine d'âmes). Le seul autre endroit intéressant est la ville de Targos, sur Maer Dualdon, qui s'est rapidement développée et qui menace de s'étendre au-delà de son mur de protection, ce qui génère bon nombre d'opportunités.

Les Barbares regheds

Dix-Cités n'est pas la seule communauté d'Icewind Dale. Des tribus de barbares humains, appelés les Regheds, sont également actives dans la région. Chasseurs et pillards qui valorisent la force et la dévotion à leurs figures légendaires ancestrales, ils revendiquent un très grand nombre de héros parmi les morts qu'ils honorent y compris certains qui étaient responsables de la sécurité de Dix-Cités, d'Icewind Dale et d'autres régions. Un campement reghed est constitué d'un large cercle de tentes en peau qui peuvent être démontées et transportées quand les Regheds se déplacent afin de suivre les troupeaux de rennes dont ils dépendent pour se nourrir et pour se vêtir.

Les nains

Les nains vivent encore dans les mines du Cairn de Kelvin mais ils sont moins nombreux et moins influents sur le reste d'Icewind Dale qu'ils ne l'étaient il y a un ou deux siècles. Ces nains continuent d'affirmer leur allégeance au clan Battlehammer de Castelmithral même s'ils sont retournés dans les régions plus froides du nord quand ils ont découvert que leur ancien foyer ne leur convenait plus. Bryn Shander leur sert de comptoir commercial, ce qui leur permet d'éloigner les humains et les autres étrangers de leurs mines qui se trouvent à bonne distance dans l'ombre du Cairn. Les nains envoient un représentant au conseil des orateurs qui gouverne Dix-Cités mais il n'a aucun autre pouvoir que de déclarer s'il accepte ou non les décisions de l'assemblée des humains.

Luskan

Quiconque se rend à Luskan doit connaître ses Équipages souverains et la Confrérie des Arcanes. Les Équipages de Luskan ont été décrits comme des groupes de pirates mais cela ne permet pas de comprendre à quel point ils sont intégrés à la société de Luskan et à la mentalité de ses citoyens. Attaquez un membre d'un Équipage et vous risquez de vous attirer le courroux non seulement de cet Équipage mais aussi de toute la ville. Quant à la Confrérie



des Arcanes, ses membres peuvent ou non s'entraider mais sachez que ces magiciens égocentriques n'hésitent pas à faire la démonstration de leur puissance et aucun d'eux ne peut se permettre de faire preuve de la moindre faiblesse devant le peuple de Luskan.

Luskan, la Cité des voiles s'étend sur les berges de la Minar qui s'écoule de l'Échine du Monde, traverse Mirabar avant de se jeter dans la mer. Le fleuve rapide est profond à cet endroit et Luskan se dresse au sommet de deux escarpements sur ses berges avec des murs de soutènement abrupts en pierre grise de 12 m de haut s'élevant au-dessus de l'eau. Autour de son périmètre, la protection de la cité est assurée par d'épais remparts avec des tours trapues. La porte sud, appelée les Dents jumelles, est encadrée par les tours les plus impressionnantes ; elles sont deux fois plus hautes que les remparts et disposent de nombreux créneaux et meurtrières afin de dissuader tout ennemi venant du sud.

Les Équipages

Les Navigateurs et leurs cinq Grands Capitaines règnent sur la ville et les eaux proches. Les cinq Grands Capitaines sont :

- Premier Grand Capitaine Beniago Kurth
- Second Grand Capitaine Barri Baram
- Troisième Grand Capitaine Dagmaer Suljack
- Quatrième Grand Capitaine Throa Taerl
- Cinquième Grand Capitaine Hartouchen Rethnor

Les cinq Grands Capitaines prennent le nom de leur Équipage quand ils arrivent au pouvoir. Les capitaines sont la plus haute autorité à Luskan ; avec les membres de leurs Équipages ils se conduisent comme une sorte de noblesse même si elle n'a rien d'héréditaire.

Les membres d'un Équipage, malgré ce nom, ne servent pas forcément à bord d'un seul et même navire ; il s'agit plutôt d'une organisation d'individus loyaux les uns envers les autres et à leur capitaine qu'ils élisent à vie. Être membre d'un Équipage est un privilège que peut revendiquer environ un habitant de Luskan sur dix.

Les cinq Équipages de Luskan sont plus que de simples gangs de pirates. Ils constituent des confréries d'individus qui vivent, s'entraînent, s'amourachent et font la guerre ensemble. Rejoindre un Équipage est un honneur et perpétue une grande tradition associée à Luskan avec la démocratie, l'auto-détermination et l'individualisme.

Chaque Équipage a son propre symbole et ses propres couleurs. Les membres d'un Équipage portent souvent leurs couleurs, décorent leurs boucliers ronds avec leur symbole et leurs couleurs et se tatouent leur symbole. Comme leurs cousins nordiques, les membres d'un Équipage de Luskan se tatouent régulièrement le visage mais au lieu de représenter leur île, ces tatouages sont

soit des marques personnelles, soit des symboles d'allégeance à leur Équipage.

Rejoindre un Équipage est une démarche volontaire mais une fois qu'on en fait partie, c'est à vie. Pour rejoindre un Équipage, un Luskanien doit avoir l'âge de se battre (environ quatorze ans pour un humain) et posséder au moins une épée ou une hache, une lance et trois des boucliers robustes et bosselés qu'apprécient les Nordiques. Chaque Équipage accepte de temps en temps de nouveaux candidats pour compléter ses effectifs après des décès mais, en règle générale, le nombre d'individus dans ces groupes reste stable et ils ne recrutent pas un grand nombre de nouveaux membres en même temps.

Chaque Équipage dispose d'un certain nombre de navires dont la taille, les équipages et le type aident à déterminer l'influence du Grand Capitaine de l'Équipage et son rang dans la cité. Le Premier Grand Capitaine actuel, Kurth, a tellement de navires qu'il en a presque plus que les deux Équipages suivants combinés et les membres de son organisation sont tellement nombreux que les Équipages Suljack, Taerl et Rethnor ne peuvent rivaliser même en fusionnant tous leurs membres.

Les lois de la cité gouvernent l'attitude des Équipages et de leurs capitaines, décrétant que les Équipages sont responsables de la protection de la ville, de son administration et de la gestion de ses ressources. En plus de ces tâches générales, chaque capitaine a d'autres devoirs déterminés par la position hiérarchique de son Équipage, ce qui fait que les tâches les moins intéressantes et les moins lucratives sont souvent laissées aux capitaines de rang inférieur.

Puisque chaque Équipage a le droit de s'occuper de ce qu'il veut et de laisser aux Équipages de rang inférieur ce dont il ne veut pas s'occuper, il en résulte une organisation avec une stricte répartition des tâches.

L'Équipage Kurth contrôle les docks de la cité et toutes les activités qui s'y déroulent. Parmi les marchandises les plus profitables qui transitent par le port, il y a les armes et les outils de Maîtrefer et l'ambre gris pour le commerce des parfums.

L'Équipage Baram s'occupe de l'industrie de la pêche de Luskan. De nos jours, la nourriture qu'elle produit est tellement importante pour la cité que Baram est devenu Second capitaine uniquement à cause de la réussite de ses expéditions en haute mer.

L'Équipage Suljack domine, et pratique, la piraterie et s'occupe des raids lancés par Luskan. Parfois, il délègue les cibles les moins rentables à Taerl.

L'Équipage Taerl, qui vient récemment d'accéder au statut de Quatrième Équipage, s'était habitué à s'occuper de ce qui reste. Désormais ses ouvriers et ses marins acceptent joyeusement toutes les occasions de profits que leur laissent les Équipages avec un statut supérieur et délèguent tout aussi joyeusement les tâches les plus ingrates à Rethnor.

L'Équipage Rethnor s'occupe de quelques activités rentables en plus d'assurer la garde de la ville, une activité qui ne rapporte pas grand-chose. Des brutes de Rethnor parcourent parfois les rues de Luskan en quête d'un moyen rapide et souvent violent de gagner quelques pièces.

La population et les lois

Les citoyens de Luskan ne cachent pas leur héritage nordique. Ils attaquent des navires et des communautés côtières, pratiquent la piraterie et considèrent la force comme la plus haute des vertus. Cependant, au cours de la longue histoire de Luskan sur la côte des Épées, sa population a adopté bon nombre des comportements des gens du continent. Les Luskaniens n'enlèvent pas les habitants des autres communautés ou des autres tribus et dans leur société les femmes sont les égales des hommes (deux des Grands Capitaines, Suljack et Taerl, sont des femmes). Ils ne se méfient pas de la magie comme les nordiques. L'esclavage est, tout du moins officiellement, interdit à Luskan bien que les autorités ferment les yeux si un esclave est capturé et vendu en mer.

La loi à Luskan est supposée être appliquée par les soldats des Équipages qui ont le droit d'arrêter des criminels afin de les traduire devant les Magistrats de la ville. Dans la pratique, les arrestations sont souvent effectuées par la populace mais le résultat est le même : les criminels se retrouvent devant les Magistrats. Chacun des cinq Magistrats est choisi par un Grand Capitaine mais il n'est pas nécessairement membre de son Équipage. Officiellement, les Magistrats sont neutres. Le cas de la plupart des citoyens est généralement réglé par un seul de ces juges mais quand une dispute implique le membre d'un Équipage, l'affaire est traitée par les cinq Magistrats.

Commerce

Officiellement, les citoyens de Luskan ne sont pas soumis aux taxes ; la cité collecte ses revenus grâce au commerce, à la pêche, à la piraterie et aux raids. La défense de la cité est à la charge des Équipages qui paient grâce aux profits de leurs activités mais aussi en rackettant les maisons et les commerces afin de les protéger des voleurs et des gangs. La corruption est une pratique répandue, un moyen apparemment accepté pour gagner les faveurs d'un des Grands Capitaines afin d'obtenir des droits de pêche, d'orienter les décisions des Magistrats ou de faire arrêter, d'intimider ou de brutaliser un rival en affaires ou un prétendant indésirable.

Étant donné son statut de port qui alimente la côte des Épées avec les produits de Mirabar, relie la côte avec le grand Nord et offre le seul moyen sur des kilomètres de franchir facilement la Minar, Luskan est un carrefour générant énormément de profits. Les marchands qui souhaitent éviter Luskan peuvent choisir d'utiliser le passage du Gué-Noir, environ 45 kilomètres en amont, avant d'éventuellement rejoindre la route du Gué-Noir sur la rive nord, mais les personnes averties savent que les Équipages de Luskan contrôlent les ferries guidés par câble qu'on y trouve et demandent un droit de passage basé sur la taille et la nature des marchandises qu'on veut faire traverser. La route du Gué-Noir porte encore les marques du vieux royaume nain de Gharraghaur rappelant aux voyageurs à qui la région doit sa prospérité.

Au nord de la ville, la Voie nordique conduit à Icewind Dale. Rares sont ceux qui empruntent cette route sans une bonne raison mais des scrimshaws (des gravures d'ivoire) parviennent jusqu'à Luskan où ceux qui veulent en acheter peuvent le faire sans se rendre dans ces régions glacées.

Le côté nord de la ville, la Rive Nord, abrite essentiellement des entrepôts, des terrains réservés aux caravanes et des espaces de travail. On y trouve aussi le Bouclier de Mirabar, un complexe fortifié qui représente les intérêts commerciaux de Mirabar à Luskan. Mirabar s'en sert de base pour ses activités commerciales avec la côte des Épées et les îles de la Mer inviolée.

Le gros de la ville se trouve sur la berge sud de la Minar. Au nord de la route du Ravageur se trouve le Bief qui abrite la plupart des maisons et des petits commerces. Au sud de la route s'étendent les quartiers pauvres, le « mauvais » secteur de la ville. Près des quartiers pauvres s'étend le Clos du Capitaine qui est un secteur assez pauvre même s'il abrite les résidences des Grands Capitaines Taerl et Suljack.

Les îles

Dans la baie formée par la Minar on compte cinq îles qui ont été annexées par Luskan :

- L'île Sanguinaire est habitée par les soldats des Équipages qui sont chargés de surveiller la ville ; elle dispose d'une tour de garde, de baraquements, d'une armurerie et de pas grand-chose d'autre d'intéressant.
- L'île de Garde-Proche est la résidence du Grand Capitaine Kurth.
- L'île du Sabre est dominée par deux formations rocheuses séparées par une plage de galets. Le pic sud-est surmonté par la Tour Océan, où les premiers pirates de Luskan ont construit leur forteresse, tandis que la formation rocheuse au nord abrite la Tour des Arcanes et les étables qu'elle partage avec l'Équipage Kurth.
- L'île des Crocs n'a aucun habitant et elle porte ce nom car les navires emportés par la Minar ont tendance à s'y fracasser.
- L'île du Cap est une grande crête rocheuse qui protège le Port des Voiles-Blanches du gros des tempêtes et des vagues qui proviennent du sud.

Les ponts

Les Rives Nord et Sud sont reliées par trois ponts : le Pont de l'amont, qui relie la Rive Sud à la Porte Nord ; le Pont de Dalath, le pont du milieu dont le nom demeure mystérieux, et le Passage du Port, constitué du Petit Pont qui relie la Rive Sud à l'île Sanguinaire et du Grand Pont qui continue jusqu'à la Rive Nord. Seuls les membres des Équipages et ceux qui en ont reçu l'autorisation d'un Grand Capitaine peuvent emprunter le Passage du Port.

Arche Sombre relie la Rive Sud à l'île de Garde-Proche et seuls les membres de l'Équipage Kurth et de la Confrérie des Arcanes peuvent l'emprunter sans encourir de problèmes. Il en est de même pour le Pont de l'Épée, qui relie l'île de Garde-Proche à l'île du Sabre. Bien que l'île de Garde-Proche ne dispose normalement d'aucun garde, il est vrai que seuls des membres de la Confrérie des Arcanes ou de l'Équipage Kurth y sont autorisés aussi quelqu'un qui n'a rien à y faire sera interrogé de manière assez agressive.

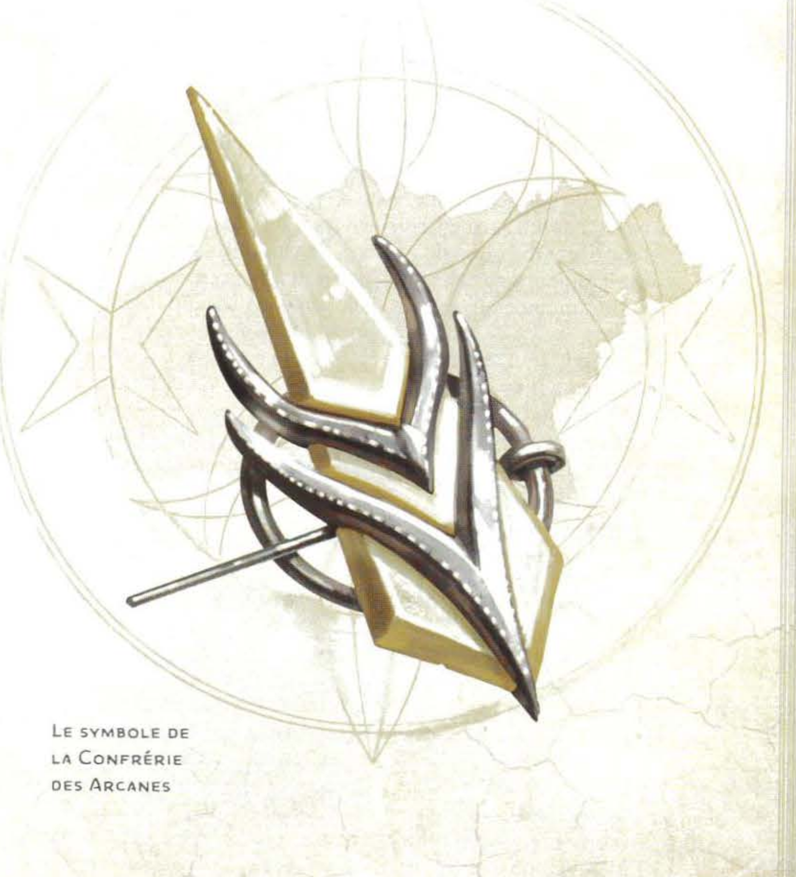
La Confrérie des Arcanes

Au cours des dix dernières années, Luskan a connu deux grands bouleversements. Le premier a été l'épidémie qui a décimé les gangs qui contrôlaient la cité permettant ainsi aux Grands Capitaines de récupérer l'influence qu'ils exerçaient depuis longtemps sur Luskan. L'autre, beaucoup plus soudain, a été le retour de la Confrérie des Arcanes et de sa tour à cinq flèches. Il y a quelques années, la Tour des Arcanes en ruines a commencé à se régénérer et à se reconstituer pierre par pierre jusqu'à se dresser une nouvelle fois vers le ciel. Peu de temps après, les magiciens de la Confrérie des Arcanes en sont sortis et se sont mis presque immédiatement à débarrasser les ruines de Luskan de leurs morts-vivants avant d'affronter un dragon qui menaçait la cité. Acclamés par les citoyens, ils ont juré de ne pas se mêler des politiques des Grands Capitaines et des affaires de la cité, mais imaginer que de puissants magiciens proches les uns des autres puissent véritablement rester neutres a de quoi faire rire ceux qui connaissent ce genre de choses.

Aujourd'hui, les membres de la Confrérie des Arcanes arpentent de nouveau les rues de Luskan et on les reconnaît aux couleurs et symboles distinctifs de leurs manteaux. De loin, ces manteaux semblent avoir la même coupe mais chaque magicien de la tour choisit sa propre couleur et sa propre coupe avant de lui donner un surnom. La Confrérie des Arcanes est dirigée par l'archimage et les quatre mages suprêmes des autres flèches de la tour.

- Cashaan le Rouge, Archimage des Arcanes
- Zelenn la Blanche, Mage suprême de l'Ouest
- Jendrick le Bleu, Mage suprême du Sud
- Teyva la Grise, Mage suprême de l'Est
- Druette la Corneille, Mage suprême du Nord

Parmi les autres membres notables de la Confrérie, citons Vaelish le Brun et Maccath la Pourpre.



Le symbole de la Confrérie des Arcanes



Najara

Révolue est l'époque durant laquelle les récits concernant un royaume de serpents n'étaient que de simples rumeurs et ouïe-dires colportés par des aventuriers et des voyageurs égarés et qui sont parvenus à en réchapper. Il était autrefois facile de douter de leur véracité car quelle nation ne surveille pas ses frontières et n'établit pas de relations (amicales ou non) avec les autres pays ? On pouvait facilement croire aux histoires de nagas et de yuan-tis car cette zone en avait toujours abrités. Mais une nation de ces créatures ?

Comme nous le savons désormais, le royaume de Najara, selon ce que proclament les serpents qui y vivent, s'étend le long de la limite nord de la route du Commerce, au nord-est du Pont de Boareskyr et au sud-est du Grand Marais. La Sinueuse s'écoule à travers ces terres et ses autres repères géographiques majeurs sont les collines du Serpent, le marécage de Chélimbre et la forêt des Vouivres.

J'ai moi-même découvert la vérité sur Najara, le Royaume des Serpents, quand un sage de la Porte de Baldur m'a engagée pour les guider avec ses apprentis et quelques aventuriers jusqu'à des ruines à la limite est du Grand Marais. Je regretterai toujours d'avoir accepté cette mission car non seulement la moitié des aventuriers se sont avérés être des porcs cupides ayant l'intention de piller ces ruines au lieu de laisser le sage accomplir ses études, mais leur idiotie a aussi réveillé un ancien esprit qui a plongé la plupart des membres du groupe dans un sommeil mortel pendant qu'il consumait leurs esprits. Puisque je ne suis pas affectée par la magie qui provoque le sommeil, je m'en suis sortie ainsi qu'un demi-elfe qui faisait partie des apprentis du sage. L'esprit nous a pourchassés inlassablement à travers le marais et nous a forcés à trouver refuge dans les tunnels sous les collines du Serpent où nous avons été faits prisonniers par une patrouille de yuan-tis surveillant la frontière de leur domaine. Le demi-elfe fut enchaîné et emmené, quant à moi, pour une raison que j'ignore, je fus conduite à la cour de Jarant, le roi serpent. Voici un bref résumé de cette expérience.

Ancien et maléfique, le naga corrupteur Jarant règne sur le royaume en vertu de son propre pouvoir et grâce à l'aide de la *Marlspire de Najara*, une fine couronne d'argent dotée de pouvoirs magiques et de protection. Bien qu'il préférait encore rester isolé du monde extérieur à l'époque où je l'ai rencontré, il y a dix ans, le Serpent Sombre a commencé à envoyer des ambassadeurs dans les royaumes voisins pour les avertir des conséquences qu'ils encourraient s'ils se mêlaient des affaires de Najara. Bien que je n'aie vu le roi qu'un court moment, l'influence de Jarant sur son royaume est indéniable car son nom est prononcé humblement par tous ses sujets. Un garde peut renforcer ses injonctions en jurant « par la couronne de Jarant » et le yuan-ti qui gardait les clefs de mes fers a fait référence aux lois de Najara comme « la volonté de Jarant ».

Personne ne sait pourquoi Jarant a choisi ce moment pour rendre publique la souveraineté de son royaume et ce qu'il espérait accomplir en faisant cela. Les ambassadeurs yuan-tis qu'il a envoyés ont bien fait comprendre aux nations visitées les désirs de leur roi : laissez prospérer Najara et découragez les intrus (comme les aventuriers) de violer les frontières najariennes pour voler les richesses du peuple serpent. En échange, les serpents ont promis que toute caravane ou autres voyageurs légitimes passant sur le domaine de Najara seraient libres de poursuivre leur voyage sans qu'on leur nuise tant qu'ils demeurent sur la route principale.

Les réactions dans les royaumes visités allèrent d'un extrême à l'autre. Les ambassadeurs furent apparemment bien accueillis à Darkhold et repartirent non seulement avec un accord des seigneurs zhents mais également avec une proposition de future alliance. Sans surprise, Elturgard rejeta tout accord et marqua son refus par un bain de sang. Les paladins tuèrent tous les ambassadeurs sauf un et renvoyèrent le survivant à la cour de Jarant pour apporter leur réponse à son souverain.

Les autres réponses obtenues par les ambassadeurs se situent entre ces deux extrêmes. Les accords ou les refus de coopérer, généralement polis, furent transmis mais, quelle que soit leur nature, Jarant avait atteint son objectif : les voisins de Najara considéraient désormais ce royaume comme une nation, qu'elle soit une alliée ou une adversaire potentielle.

L'économie de Najara, telle qu'elle existe, est basée sur les esclaves. L'esclavagisme est vraisemblablement la seule activité commerciale de Najara avec les ruines de Thlohtzin dans la forêt des Vouivres servant de lieu de rassemblement pour ceux qui sont tombés assez bas pour vendre des esclaves aux yuan-tis. Différentes factions de Najara ont des agents attendant à proximité de Thlohtzin, chacun d'eux espérant trouver un accord avec les esclavagistes avant que d'autres n'arrivent. Parfois, au cours d'enchères endiablées, les yuan-tis se disputent certains esclaves dotés de particularités inhabituelles ou de connaissances spécialisées. Je crains que ce soit ce qui est arrivé à cet apprenti avec lequel j'ai fui le Grand Marais.

À tous ceux qui me lisent et qui ont une quelconque influence, ne vous méprenez pas ! Les serpents n'ont pas l'intention de coexister pacifiquement, ils veulent juste utiliser leur étrange diplomatie comme un bouclier et une cape, pour les protéger contre la vigilance des autres jusqu'à ce qu'ils soient prêts à mettre leurs plans en action, quels qu'ils soient.

La cour du Roi serpent

J'ai été emprisonnée à Ss'khanaja, une cité principalement souterraine proche de la Sinueuse, où se réunit la cour du roi Jarant.

Au cours de ma détention entre les mains des Najariens, j'ai beaucoup appris au sujet de Dhosun Écaille-d'Argent. Yuan-ti sang-pur de Najara, Dhosun a un rôle de conseiller du roi et tente souvent de limiter les excès de Jarant. Je pense que l'envoi des ambassadeurs est son idée car pendant que j'étais emprisonnée, il m'a rendu visite plusieurs fois pour me demander ce que je savais des protocoles des ambassadeurs et de l'art de la diplomatie. D'après ce qui se dit à la cour, Dhosun ne cache pas son désir d'aider son roi à bâtir une nation ayant un statut égal ou supérieur à celui des autres royaumes de Faerûn. Jarant le garde auprès de lui, dit-on, car de tous les courtisans du roi, Dhosun est celui qui aurait le plus de probabilité de lui voler la *Marlspire*. Qu'il soit ou non capable d'un tel acte, j'ai trouvé que ce naga yuan-ti était un individu honorable ; c'est lui qui, secrètement, m'a donné la possibilité de fuir et je sais qu'il avait déjà agi ainsi pour d'autres prisonniers. J'ai une dette envers lui dont je compte bien m'acquitter un jour ou l'autre.

Un autre personnage notable au sein de cette cour est le rusé dragon vert Emikaiwufeg, souvent appelé la Fille d'émeraude. Pour un dragon, elle est assez jeune et suffisamment petite pour emprunter les tunnels menant à la salle d'audience de Jarant. On dit que Jarant apprécie ses raisonnements tortueux. Certains courtisans pensent qu'elle est fréquemment proche du roi pour contrecarrer Dhosun, sa nature vicieuse déstabilisant les tendances plus honorables du conseiller. Pour ma part, je pense qu'elle attend son heure. De nombreux dragons métalliques vivent dans les collines du Serpent et une rivale manifeste pour les partenaires, les richesses et le pouvoir, le dragon vert nommé Ralionate, réside dans la proche forêt des Vouivres.

On peut trouver une large variété de conseillers et de parasites dans la cour de Jarant qui est un lieu assez dangereux. Les yuan-tis de Najara sont dirigés par un trio de sorciers yuan-tis, qui affirment pouvoir puiser dans le pouvoir de ce qui reste de l'ancienne divinité serpent vénérée à Ss'thar'tiss'ssun, mais au sein de la cour, ils restent souvent en arrière-plan et se contentent d'observer.

Les collines du Serpent

Les collines du Serpent constituent une région désolée de collines d'argile rouge et de ravins traîtres avec de grandes étendues de terrains accidentés entourant de hautes mesas. Seuls quelques arbustes et buissons peuvent y pousser s'accrochant avec ténacité à l'argile sèche. Sous ces terres périlleuses infestées de serpents et de toutes sortes de créatures venimeuses se trouvent les Pistes du Serpent, un réseau complexe et bien gardé de tunnels entrecoupés de cavernes et de salles. Ces passages sont les principales routes empruntées par la population de Najara à travers ces terres ; c'est d'ailleurs alors que je me reposais dans une de ces grottes que j'ai été capturée, ainsi que l'apprenti demi-elfe, par les yuan-tis. J'ai appris depuis qu'en général, les yuan-tis ne se soucient guère de qui se trouvent à la *surface* des collines tant qu'ils restent en dehors des tunnels situés *dessous*. La capitale de Najara, Ss'khanaja, se trouve au nord-ouest des collines du Serpent mais une plus grande population de créatures serpents vit dessous. Il est fréquent de trouver des communautés dans les vastes cavernes souterraines reliées aux tunnels, des excavations vieilles de plusieurs siècles.

Le marécage de Chélimbre

Je n'ai pas eu l'occasion de me rendre à Chélimbre avant mon « séjour » au sein de la cour narajienne mais j'ai interrogé Dhosun au sujet de cet endroit. C'est grâce à ces questions qu'il a deviné que j'avais l'intention de fuir et qu'il m'a proposé son aide. Vaste marécage criblé de bassins de soufre qui projettent souvent leurs vapeurs dans les airs, le marais est inhospitalier même pour la plupart des serpents ; la majorité de ses habitants sont des hommes-lézard. Autrefois une principauté nétherisse dirigée par des vampires avant d'être une possession du Zhentarim, le marécage de Chélimbre est aujourd'hui fermement incorporé au territoire de Najara. Bien que chaque tribu d'hommes-lézard soit dominée par un chef issu de cette espèce, chacun de ces leaders a juré fidélité au roi de Najara.

La forêt des Vouivres

Finalement, c'est par la forêt des Vouivres que j'ai fui Najara, même si Dhosun m'avait conseillé de ne pas le faire. J'ai décidé de ne pas suivre son avis précisément pour la raison pour laquelle il tentait de m'en dissuader : seul un fou pénétrerait dans cette forêt intentionnellement. La forêt est infestée d'un grand nombre de grands serpents normaux ou monstrueux.

Les sages qui ont étudié la vie reptilienne de la forêt affirment qu'une force semble y attirer les créatures

ophidiennes avant de les transformer ; des espèces de serpents normalement dénuées de poison se retrouvent dotées de crocs venimeux et la plupart doublent de taille. Ralionate, un vénérable dragon vert n'ayant apparemment aucun lien avec les yuan-tis, a fait de cette forêt sa tanière. C'est un environnement idéal pour le dragon ; de grands séquoias et pins forment une sombre et dense canopée.

Dhosun m'a prévenu que les ruines de Ss'thar'tiss'ssun, une ancienne cité-temple, se trouvaient dans la région nord de la forêt. À une époque lointaine, des humains ont établi une petite communauté, autrefois appelée la Coiffe du serpent, au-dessus de ces ruines mais elle est désormais déserte sans doute à cause des déprédations des yuan-tis. Bien qu'aujourd'hui on n'en discerne que quelques collines basses dans la forêt, Dhosun m'a raconté qu'au plus profond des ruines se trouve le Sanctuaire de la Coiffe du serpent, un lieu de pèlerinage pour les peuples ophidiens.

Autrefois citadelle d'une liche et aujourd'hui important site pour le commerce d'esclaves de Najara, Thlohtzin est un autre lieu de grand danger dans la forêt. Des esclavagistes des régions alentour savent que le peuple serpent paie cher les esclaves qu'on y conduit. Ils sont alors transportés vers d'autres endroits de Najara.

J'ai choisi de fuir Najara en traversant la forêt des Vouivres car, bien qu'infestée de serpents, elle n'en demeure pas moins une forêt et je me sens chez moi dans ce genre d'endroit. Je me suis déplacée à l'abri des ombres en m'enfonçant suffisamment dans les bois pour éviter d'être repérée mais sans jamais m'approcher de son cœur ; puis j'ai suivi sa lisière jusqu'à ce que je puisse voir les collines de Trielta dans le lointain.

Pont de Boareskyr

Le Pont de Boareskyr se situe sur la route du Commerce et c'est le seul moyen sûr de franchir la Sinueuse sur plus de cent cinquante kilomètres dans les deux directions. Rien que cela en fait un site remarquable mais c'est aussi ici, en plein milieu de la nature sauvage, qu'un homme mortel a assassiné Bhaal, le dieu du meurtre. Ce n'est pas une histoire. Même un siècle après que le sang de Bhaal a été versé ici, les eaux de la rivière sont devenues sombres et putrides sur des kilomètres après le pont.

Renforçant encore la nature sacrée de ce site, Cyric, l'homme qui a tué Bhaal, a lui-même atteint le statut de divinité. Bien qu'il se soit révélé être une puissance maléfique, des statues de Cyric et de Bhaal ont été érigées aux deux extrémités du pont, les deux divinités se faisant face (bien qu'on raconte que Cyric a poignardé Bhaal dans le dos). Il y a environ un siècle, des fanatiques de Mystra ont abattu les statues et se sont débarrassés des fragments dans la rivière ; mais redoutant une punition pour un tel sacrilège, les marchands empruntant le pont se sont cotisés pour reconstruire des statues encore plus magnifiques. Désormais chaque dieu se tient sur sa propre arche décorée qui sert d'entrée sur le pont.

Le Pont Boareskyr doit son nom à un ancien aventurier qui l'a construit et qui en a fait le cœur d'un petit royaume, portant également son nom, s'étendant au nord et à l'est de la route du Commerce. Ce royaume n'a duré que quelques dizaines d'années avant de succomber aux menaces des Champs des morts. Le pont sert à relier les terres du Nord aux Contrées du mitan occidentales.

Cet énorme pont en granit noir est assez large pour que deux chariots s'y croisent et ses garde-fous à hauteur de taille sont plus épais que certains remparts. La plupart des jours d'été, et même pendant les saisons qui se prêtent moins aux voyages, les caravanes de marchands traversent le pont et les pèlerins viennent y rendre hommage sous le regard protecteur des paladins d'Elturgard stationnés au proche Fort Tamal.

Fort Tamal

Pendant de nombreuses années, un fort en ruines sur la berge sud, surnommé Fort-du-Pont, servait de campement pour les caravanes traversant le pont. Qu'ils se rendent au sud ou au nord, les maîtres des caravanes pouvaient se reposer sereinement dans cet espace verdoyant délimité par des remparts en ruine en partageant les tours de garde avec d'autres voyageurs.

Puis en plein milieu de la crise gouvernementale dans la distante Elturel, l'un des successeurs possibles au poste de Grand observateur, un paladin nommé Tamal Thent, a disparu avec toute son escorte près du pont. Bien qu'une enquête ait été menée, on ne retrouva aucune trace de Tamal et de ses hommes. Thavus Kreeg, le rival de Tamal pour ce poste, fut nommé Grand observateur peu de temps après et un de ses premiers décrets fut de faire reconstruire Fort-du-Pont et de le baptiser du nom de Tamal en l'honneur du paladin disparu.

À cette époque, il régnait une forte activité autour du Pont de Boareskyr avec des soldats d'Elturgard patrouillant fréquemment sur les routes et les terres environnantes pendant la construction de Fort Tamal. Aujourd'hui, la situation est plutôt calme dans ce secteur. La tradition des caravanes qui campent au pont et des pèlerins qui viennent s'y recueillir continue mais, maintenant, les gens restent sur un espace réservé aux caravanes autour d'un petit village qui s'est développé à l'extérieur du fort.

Les activités dans la région sont supervisées par un curieux mélange de Compagnons d'Elturgard. Les compagnons, tous des paladins de divinités telles que Tyr, Torm, Heaume et Amaunator, sont soit de jeunes têtes brûlées soit des vétérans grisonnants appréciant de se retrouver autour d'un feu. Bon nombre des vétérans sont stationnés à Fort Tamal depuis sa construction et ont une famille dans le village à l'extérieur des remparts. Les plus jeunes viennent de toutes les régions d'Elturgard mais tous semblent avoir été assignés à Fort Tamal après un acte d'insubordination. Peut-être espère-t-on qu'un peu de temps passé à la frontière avec leurs aînés plus expérimentés permettra de calmer les ardeurs des plus zélés.

Certains des jeunes avec qui j'ai pu parler considèrent leur affectation comme une punition. Le Pont de Boareskyr est loin du reste des terres d'Elturgard et les caravanes qui font halte à Fort Tamal ne semblent pas avoir besoin d'une telle protection. Même la relative proximité de Najara ne peut justifier qu'autant de puissants protecteurs d'Elturgard soient mobilisés pour une tâche aussi triviale. Quant aux compagnons les plus âgés, ils estiment accomplir leur devoir et suivre les ordres mais, pour moi, ils semblent parfaitement satisfaits de leur sort.

Les paladins devraient être animés d'une motivation. On leur a accordé des pouvoirs divins pour une raison et cette raison n'est certainement pas de monter la garde pendant que des marchands dorment. Mais encore une fois, le Grand observateur est, de l'avis de tous, un dirigeant sage et efficace. Peut-être perçoit-il une menace au Pont de Boareskyr qui m'échappe. Malgré les apparences, je peux vous assurer que Najara redouble d'activités ces derniers temps. Le château de Lancedragon, au nord, a été une nouvelle fois la source d'une intrusion infernale. Et peut-être y a-t-il quelque chose de sinistre en ce lieu où un dieu du meurtre est mort et où un dieu du mensonge est honoré.

Pour ma part, je comprends les jeunes têtes brûlées et j'ai conseillé à ceux auxquels j'ai parlé d'observer le ciel. À l'époque du légendaire combat entre Cyric et Bhaal, des pégases vivaient dans la région. On dit que ces créatures magiques accordent leurs faveurs à ceux dont le cœur est pur et qu'elles peuvent même être chevauchées par de tels individus quand la cause est juste. Cette faveur ne sera peut-être jamais accordée aux jeunes paladins mais je suis certain que cette seule pensée leur permettra quelques rêves éveillés.

Terres des Uthgardts

Alors que je venais de partir pour la première fois de ma terre natale et que je me suis rendue dans le Nord, j'ai rencontré un groupe de nomades uthgardts sur la piste, des membres de la tribu de l'Élan dirigés par une guerrière nommée Gyrt. Au début, cette rencontre fut assez tendue.

Je pense que la principale raison pour laquelle ils ne m'ont pas appréciée au premier abord, c'est parce que j'étais une elfe voyageant seule. Je crois qu'ils craignaient que je sois une magicienne. Les Uthgardts détestent toutes les formes de magie à l'exception de celle de leurs chamans et toutes les armes et armures enchantés qu'ils peuvent trouver ; mais une magicienne s'aventurant seule dans les régions sauvages doit être puissante. En voyageant ainsi sur des plaines herbeuses, nous pouvions nous voir à partir d'une certaine distance. Puisque je n'ai pas invoqué d'éclairs pour les abattre de loin, ils se sont approchés pacifiquement.

Ils se sont tout de même arrêtés à portée d'arc et ont semblé discuter pour savoir s'il fallait me tirer dessus ou non. J'ai attendu aussi patiemment que possible jusqu'à ce que celle qui semblait être le chef s'adresse à moi en commun et avec un très fort accent. J'ai répondu en la saluant en bothii, leur propre langue, ce qui a semé le trouble dans le groupe. Enfin, celle qui les dirigeait a mis pied à terre et s'est approchée de moi en se présentant sous le nom de Gyrt. J'étais très heureuse d'avoir appris leur langue auprès d'un ami à Évereska.

Anticipant toute éventuelle demande, j'ai offert à Gyrt une belle dague d'Évereska ainsi que le collier que je portais. Pour son groupe, j'ai offert un sac de babioles que j'avais apporté pour ce genre d'occasion. Satisfaite par mes présents et rassurée que je ne sois pas une magicienne, Gyrt s'est assise avec moi pour parler. Je lui ai demandé si je pouvais partager leur campement pour la nuit et Gyrt s'est arrangée pour me faire de la place. C'était ma première rencontre avec Gyrt mais cela n'allait pas être la dernière, ni ma dernière rencontre avec des Uthgardts. Je suis reconnaissante envers mon amie Gyrt de m'avoir tant appris sur son peuple car cela m'a permis, ainsi qu'à de nombreux voyageurs, de découvrir les Uthgardts et de survivre.

Au cours des années, alors que je gagnais le respect de Gyrt et elle le mien, nous sommes devenues amies et j'ai pu connaître ses trois fils. Bien que Gyrt soit morte il y a quelques dizaines d'années, je rends toujours visite à ses enfants avec lesquels j'ai joué quand ils étaient jeunes. Ils ont aujourd'hui leurs propres enfants et ils m'appellent leur tante.

Pendant le temps que j'ai passé avec Gyrt et les siens, le peuple de l'Élan m'a beaucoup appris sur les usages de leur tribu, leur manière de voir le monde et la place qu'ils y occupent ainsi que les lois et les traditions qui règlent leur vie. J'ai découvert, au fur et à mesure que je rencontrais des tribus uthgardtes au cours de mes voyages, que la plupart des choses qui sont vraies pour la tribu de l'Élan l'étaient aussi pour les autres. Bien qu'ils se comportent comme des groupes apparemment disparates qui

Les tribus uthgardtes et leurs territoires

Pour la plupart des tribus uthgardtes le seul site stable dans leur histoire est leur tertre ancestral. La plupart des lieux sacrés des Uthgardts existent depuis l'antiquité mais le destin des tribus qui s'y recueillent a rarement été aussi stable. Voici un bref aperçu des tribus uthgardtes d'aujourd'hui.

Arbre Fantôme. Au fin fond de la Haute-Forêt se dresse Grand-Père arbre, le tertre ancestral de la tribu de l'Arbre Fantôme. Les Arbres Fantômes se sont séparés des Ours Bleus il y a très longtemps et ont disparu dans la forêt ; cependant, certains rapports occasionnels parviennent jusqu'aux contrées civilisées et montrent qu'ils sont toujours vivants et peuvent parfois être aperçus réunis autour de Grand-Père arbre. Certains sages estiment que la tribu de l'Ours Bleu qui vient de renaître pourrait être constituée de membre des Arbres Fantômes qui répondent à l'appel du totem revigoré de l'ours bleu.

Corbeau Noir. Aussi austères que les montagnes de l'Échine du Monde où ils vivent, les Corbeaux Noirs sont de véritables fanatiques dans leur respect des anciennes traditions uthgardtes. À partir du Rocher du Corbeau, leur tertre ancestral au plus profond des montagnes, ils sont réputés pour envoyer des groupes de pillards aussi loin au sud que Silverymoon, mais leurs cibles de prédilection sont les caravanes qui vont à Castelmithral ou en reviennent.

Élan. Les Élans sont de féroces pillards et des tueurs sauvages au sein de la région dans laquelle ils évoluent : les Landes éternelles ainsi que les plaines à l'est de la Dessarine et des vallées fluviales de la Surbrine. De toutes les tribus uthgardtes, les Élans sont les plus arrogants, les plus hargneux et les plus égoïstes. Considérés comme des bandits par beaucoup, ils s'attaquent souvent aux campements des autres tribus pour y voler de la nourriture, pour piller et juste pour le plaisir.

Grand Ver. Les collines du Givre, un petit pic montagneux au sud de l'Échine du Monde et juste au nord des Landes éternelles, est le site de la Caverne du Grand Ver, le tertre ancestral de la tribu du Grand Ver. Ces Uthgardts sont notoirement solitaires ; cela fait vingt ans que la tribu n'a pas envoyé de groupes de pillards sauf contre les orcs des montagnes de l'Échine.

Lion Noir et Tigre Rouge. Au nord du territoire des Ours Bleus, dans la forêt Miroitante, se trouve le Puits de Béorunna, une communauté d'une certaine importance proche du tertre ancestral de la tribu du Tigre Rouge. La communauté a été fondée il y a quelque temps par des membres de la tribu du Lion Noir qui ont décidé de se sédentariser ici plutôt que de continuer à vivre comme des nomades.

Bien que la situation actuelle ne soit pas du goût des Tigres Rouges, qui considèrent le Puits de Béorunna comme leur site sacré, ils font contre mauvaise fortune bon cœur. Des bandes de Tigres Rouges passent souvent l'hiver au Puits de Béorunna et bon nombre des chasseurs et des trappeurs de la tribu y vendent du cuir et des fourrures, le produit de leurs chasses dans les forêts proches.

Ours Bleu. La tribu qui vit le plus à l'est est celle de l'Ours Bleu ; alors qu'on pensait qu'elle avait été détruite il y a plus d'un siècle, elle est récemment réapparue dans la Haute-Forêt et a revendiqué son tertre ancestral de Cercle de Pierres au sud de la Passe de la lune et au nord de la forêt. Depuis qu'ils sont revenus, les Ours Bleus ont repris le contrôle d'une grande partie de leur ancien territoire bien qu'ils ne s'aventurent pas près du Donjon de Portenfers qu'ils considèrent comme un lieu tabou.

Poney Céleste. Dans une partie de la forêt Miroitante appelée le bois de la Lune se dresse le Rocher solitaire, le tertre ancestral de la tribu du Poney Céleste. C'est un peuple divisé ; la moitié des membres de la tribu s'est sédentarisée et a construit une petite communauté autour du Rocher solitaire, un peu comme ce qu'ont fait les Lions Noirs au Puits de Béorunna. L'autre moitié de la tribu considère que c'est une insulte à leur totem, aussi ses membres lancent des raids contre la communauté pour y brûler tout ce qu'ils peuvent avant de battre en retraite.

Les tribus perdues des Uthgardts

Certaines tribus uthgardtes sont considérées par les autres comme perdues pour le monde. Elles sont vues comme des abominations et le simple fait de les évoquer en dehors de certains contextes est interdit.

Cela fait plusieurs années qu'on n'a pas entendu parler de la tribu de la **Bête du tonnerre**. Alors que ses membres effectuaient leur pèlerinage annuel au Tertre de Morgur dans le bois de Neverwinter, ils ont trouvé leur site sacré totalement saccagé et profané. Peu de temps après, leur chef les a ramenés au fin fond de la Haute-Forêt et ils n'en sont plus ressortis.

La tribu du **Loup Gris** est taboue à cause des nombreux lycanthropes qu'elle abrite. Elle a beaucoup contribué aux tourments des populations des environs du bois de Neverwinter. Les membres de la tribu ne partagent pas le « don » de la lycanthropie avec les autres et ils s'assurent donc de ne laisser aucun survivant après leurs attaques.

La tribu du **Griffon** est rejetée depuis longtemps par les autres car elle commerce avec les étrangers, et même avec les lanceurs de sorts, au sein de la communauté de Nid du Griffon.

Les tribus du **Poney Rouge** et de l'**Aigle Doré** ont disparu il y a plusieurs siècles. La dernière fois qu'on les a vues, c'était à proximité du Rocher Solitaire, le tertre ancestral que ces tribus partageaient avec celle du Poney Céleste.

honorent différents totems, les Uthgardts ont beaucoup de points communs. Ce qui suit est ce que j'ai appris du peuple qui se fait appeler les « enfants d'Uthgar. »

Bien que chaque Uthgardt appartienne à une tribu donnée, cette tribu est plus un repère culturel qu'un groupe cohérent. D'après mon expérience, à l'exception de grands événements occasionnels (comme la désignation d'un nouveau chef ou certaines célébrations religieuses), il est rare que tous les membres d'une même tribu se réunissent dans le même lieu. Au lieu de cela, les Uthgardts se déplacent en troupes, des groupes constitués d'une dizaine à une centaine d'individus, plus généralement entre vingt et cinquante. Ces bandes sont généralement formées par plusieurs familles, chacune d'elles étant dirigée par une matriarche ou un patriarche. À bien des égards, ces gens se comportent de manière assez similaire aux nomades *Tel'Quessirs* en prenant, par exemple, leurs décisions par un consensus entre les chefs des familles et en réglant les désaccords de manière efficace : ceux qui n'apprécient pas la décision de la majorité partent de leur côté en formant une nouvelle troupe ou en en rejoignant une autre.

Les Uthgardts sont disséminés à travers le Nord et on les trouve rarement plus au sud que la Haute-Forêt. Il n'y a pas de nation uthgardte à laquelle ils appartiennent ; chaque tribu a un tertre ancestral central considéré comme un site sacré. Gyrt m'a raconté que le sanctuaire sacré de la tribu de l'Élan est un lieu appelé le Rocher du silex qui se trouve quelque part dans les Landes éternelles. Elle ne m'a jamais proposé de m'y emmener, ce qui est bien compréhensible, et je n'ai jamais été assez stupide pour le lui demander.

De façon générale, les Uthgardts sont des chasseurs qui dépendent des proies pour leur subsistance, préférant les grands animaux sauvages comme l'élan, le rothé et le cerf. Les jeunes hommes et les jeunes femmes voulant se faire un nom gagnent parfois leur réputation en chassant des prédateurs dangereux et des grandes bêtes : ours, grands félins, gros sangliers et même des monstres comme les vouivres, les hibours et les bêtes éclipsantes.

Certaines tribus utilisent leurs compétences acquises à la chasse pour une activité pour laquelle les Uthgardts sont réputés : le pillage. En règle générale, les Uthgardts n'attaquent que dans des régions isolées, ce qui signifie que plus une cible est proche de la civilisation, moins il est probable qu'elle subisse un raid. Les pillards préfèrent frapper les riches caravanes de marchands et de nobles dans lesquelles ils auront plus de chances de trouver de la bonne nourriture, des alcools et des joyaux que les Uthgardts portent comme trophées et échangent entre eux. Généralement, ils n'utilisent pas l'argent, aussi les voyageurs espérant les soudoyer pour éviter une confrontation feraient bien de leur offrir autre chose.

Ils n'ont aucune notion de frontières ou des liens de la civilisation qui unissent un fermier à un marchand qui s'arrête chez lui. Pour eux chaque interaction avec nous, c'est-à-dire ceux qui ne sont pas des Uthgardts, est différente. Aussi, un groupe d'Uthgardts qui effectue un pillage lors d'une saison peut très bien revenir la saison d'après juste pour commercer. Ils ne comprennent pas le concept d'appartenance à un groupe plus large et que ces groupes puissent être en conflit. Après tout, chaque tribu uthgardte a ses ennemis ancestraux parmi les autres tribus uthgardtes. Quand j'ai essayé d'expliquer quels étaient mes liens, moi une elfe d'Évereska, avec des gens de Waterdeep ou de Silverymoon, Gyrt s'est contentée de rire. Elle n'avait jamais vu ces cités aussi j'aurais aussi bien pu lui dire que je connaissais des gens qui vivaient sur la lune. Quand j'ai mentionné Yartar et Mélèze rouge, des endroits à côté desquels était passé le groupe de Gyrt, elle a ri encore plus fort. Pour elle j'étais trop formidable, trop « forte » comme elle me l'a dit, pour avoir un lien quelconque avec des endroits qu'elle considère comme des proies potentielles pour sa tribu.

Si un groupe d'Uthgardts s'approche de votre campement, voici mon conseil. D'abord, faites tout ce que vous pouvez pour dissimuler tous les signes de magie ou d'incantations. Puis offrez-leur l'hospitalité et invitez-les à venir se réchauffer près de votre feu. Si vous avez un bijou ou une belle arme, offrez ces présents à celui qui semble être le chef. Demandez-leur comment se passe la chasse et donnez-leur l'occasion de se vanter. Sachez les apprécier sans vous montrer obséquieux. Dites-leur que vous avez entendu parler des prouesses du peuple des Uthgardts, de leurs compétences à la chasse et surtout de leur force, mais attribuez ces exploits à une autre tribu que la leur. Le plus fort du groupe insistera pour qu'on lui donne l'occasion de prouver qu'il est encore plus valeureux que dans ces histoires que vous avez entendues et il voudra vous raconter des récits concernant sa tribu.

Vous devrez peut-être, vous ou l'un de vos compagnons, accepter un défi, une épreuve de force ou une épreuve de lutte qui permettra au groupe d'avoir une idée de vos prouesses. Cependant, cela n'a pas grande importance que vous perdiez ou que vous gagniez. Exprimez simplement le fait que vous voulez ou que vous acceptez de vous mesurer à eux et vous gagnerez un peu de leur respect. Si vous remportez le défi, soyez courtois et exprimez votre gratitude pour avoir enfin trouvé quelqu'un à la hauteur de vos attentes pour se mesurer à vous. Si vous perdez, faites preuve de discrétion et ayez l'air contrit puis offrez au vainqueur le meilleur morceau du repas.

Ces conseils ne marcheront pas toujours, bien entendu. Certains groupes ne seront pas aussi facilement apaisés, surtout s'ils comptaient s'en prendre à vous ou à des gens comme vous. Mais n'oubliez jamais qu'il s'agit de gens fiers et forts avec un amour féroce pour la vie et les plaisirs simples. Ayez une attitude complémentaire de la leur et il se peut qu'ils veuillent de vous comme ami. Montrez de la peur ou du mépris et ils y répondront par la violence.

Le peuple d'Uthgar

L'origine des Uthgardts remonte au puissant héros Uthgar, un guerrier à nul autre pareil. Au cours du temps passé au sein de sa tribu, Gyrt m'a raconté les récits d'Uthgar de la tradition orale de son peuple. Sa saga débute dans un lointain passé, quand les humains du Nord vivaient dans la crainte d'être isolés. Des grands esprits erraient dans les forêts du Nord et empêchaient les humains de se réunir pour éviter qu'ils ne s'unissent contre eux. C'est alors que vint Uthgar qui défia chacun des grands esprits, l'un après l'autre, et triompha avant de les soumettre. Chacun des grands esprits fut intégré au totem d'un des groupes d'humains vénérant Uthgar. C'est ainsi que naquirent les tribus des Uthgardts, chacune adoptant le nom de son totem spirituel.

Aujourd'hui encore, les grands tertres des ancêtres des Uthgardts se dressent sur les sites des victoires d'Uthgar. On dit que chacun d'eux est érigé sur la dépouille de l'esprit du totem d'une tribu ainsi que celles des membres des tribus qui sont morts en aidant Uthgar à vaincre cette créature.

Une tribu revendique les terres autour de son tertre sur de nombreuses lieues et déclare que c'est le territoire sur lequel ses membres chassent et dressent leur campement. De manière générale, les différentes bandes d'une tribu donnée n'iront pas plus loin que deux à trois semaines de voyage de leur tertre ancestral tandis que les groupes de pillards iront beaucoup plus loin. Les sites sacrés sont dispersés à travers le Nord ; dans presque tous les cas, la localisation exacte d'un de ces sites n'est connue que par quelques personnes en dehors des membres de la tribu.

Presque toutes les tribus uthgardtes des origines sont encore actives aujourd'hui dans le Nord. Même une tribu que l'on pensait disparue ou détruite peut exister encore quelque part, représentée par un petit nombre d'humains qui affirment être les descendants de cette ancienne tribu ; mais ces groupes, s'ils existent, ne sont pas très nombreux et on peut douter de ce qu'ils affirment.

Les Uthgardts ont des pratiques rituelles et des tabous qu'ils prennent très au sérieux. La plupart des tabous et des traditions varient de tribu en tribu mais il y a au moins une restriction commune à tous les Uthgardts : toute magie autre que celle de leurs chamans ou la magie des armes et des armures est interdite.

Les prêtres uthgardts révèrent leurs divinités ancêtres et invoquent les noms de leurs totems comme intermédiaires avec le Père des tribus. Leur philosophie est simple : la force est récompensée par plus de force et quand la force est mise en échec c'est parce que cette personne n'est pas digne.

L'Underdark

Savez-vous ce que c'est d'être un esclave ? De sentir *la morsure du fouet, le venin d'une lanière à tête de serpent d'une prêtresse drow, le poids d'un fardeau que vous ne pouvez espérer soulever après un tel traitement ? Non, vous n'en savez rien. Alors faites silence et ouvrez vos yeux et vos oreilles.*

— Oshgir le demi-orc à Kimitar Thaeless, scribe des glyphes de Dénéïr

Connu par beaucoup sous le nom du Royaume des profondeurs, ce vaste réseau de cavernes, de grottes et de voies fluviales appelé l'Underdark abrite de nombreuses créatures étranges et des sociétés encore plus bizarres. Personne ne connaît vraiment la véritable étendue de cet écosystème massif, on sait juste qu'il s'étire au moins sur une superficie semblable à celle d'un continent et que la plupart des créatures peuvent y survivre toute leur vie si elles disposent d'assez de nourriture et d'un endroit où elles peuvent être en sécurité. On y trouve de l'eau potable et l'air y est respirable. Mis à part cela, pour connaître les horreurs qui se tapissent sous la surface, la plupart des gens se basent sur les récits des aventuriers, des survivants d'attaques des êtres des profondeurs et des quelques captifs ayant réussi à fuir.

Ce qui suit sont des fragments du récit d'Oshgir, un guerrier demi-orc qui a été capturé par un groupe de pillards duergars, vendu à un agent du Zhentarim, fait prisonnier par un drow et qui est parvenu à échapper à sa captivité en tuant un suzerain avant de se réfugier à Blingdenpierre. Ce récit a été retranscrit par un scribe itinérant de Dénéïr nommé Kimitar Thaeless dont l'ouvrage est conservé dans la bibliothèque de Candlekeep. La plupart des gens estiment que le demi-orc ne s'est pas montré aussi éloquent au cours de son récit et donc que le scribe à quelque peu enjolivé son histoire.

Capture

Il est impossible de décrire la honte d'un guerrier endurci qui est mis à genoux par une demi-douzaine de duergars qui viennent de tuer ses camarades. Qu'importe le fait que nous étions endormis à ce moment-là et sans nos armures ou que j'ai été capable d'en abattre quatre avant qu'un coup de hache ne sape la force d'une de mes jambes. J'étais enchaîné et bâillonné, ma blessure bandée tellement serré que je ne perdais plus de sang mais que je ne sentais plus ma jambe non plus, et ces saletés grises riaient et se moquaient de moi alors qu'elles me forçaient à marcher jusqu'à ce que je perde connaissance. Quand je me suis réveillé, le ciel avait disparu.

Gracklstugh

Après des jours de marche dans le sombre et profond environnement sous la surface, j'ai été conduit, enchaîné, à Gracklstugh, sur les berges de Sombre-Lac. On m'a presque immédiatement fait travailler à la forge pour activer les soufflets, soulever des lingots et transporter des tonneaux d'huile de trempage. Ce lieu est appelé la Cité des lames pour une bonne raison : l'acier des duergars est impressionnant étant donné la qualité du fer avec lequel ils travaillent. Le martèlement, le raffinage et le polissage donnaient au métal la force et la finesse nécessaires et un affûtage savant conférait un tranchant incomparable à bon nombre des armes que j'ai pu manipuler.



Les demeures des duergars se trouvaient derrière un grand mur que je n'ai jamais pu franchir. Au nord, le sol de la caverne où se trouve le Sombre-Lac est dangereusement bas aussi, à certains endroits, il n'est qu'à trois mètres au-dessus de l'eau. Toute l'immense caverne brille et, dans toute la cité, les écoulements du fer en fusion confèrent une teinte jaune à la lumière ambiante. C'est assez effrayant si vous oubliez où vous êtes. Mais il y fait aussi très chaud.

Après environ un mois à travailler sous les ordres d'un forgeron mineur, je me suis disputé avec l'apprenti qui me supervisait et il m'a provoqué pour que je teste la résistance de sa nouvelle lame. Comme je m'y attendais, elle s'est brisée mais elle a rempli son office. Le duergar ne semblait pas contrarié que l'apprenti soit mort à mes pieds mais peu de temps après j'ai été conduit au marché pour être vendu. Il s'avère qu'un humain était en ville en mission diplomatique. Il m'a remarqué et il m'a acheté.

Mantol-Derith

J'ai rapidement compris qu'on ne m'avait pas acheté uniquement pour ma force mais aussi pour les connaissances que je pouvais avoir au sujet des duergars. Mon nouveau propriétaire était un membre d'une faction qu'il appelait le Zhentarim et, une fois que je lui ai raconté tout ce que je savais, il m'a offert ma liberté et m'a proposé de devenir un de ses agents. Ensemble, nous nous rendrions jusqu'à un lieu appelé Mantol-Derith où je lui servirais de garde du corps. Puis nous pourrions regagner la surface et je pourrais rester à son service si je le désirais. La liberté et un emploi ? Comment pouvais-je refuser ?

Mantol-Derith est un lieu caché auquel on accède par des routes secrètes. Les esclaves, comme je l'ai été, n'ont généralement pas le droit de s'y rendre. Une fois dans la caverne, je devais rester près de mon employeur mais en gardant mes yeux et mes oreilles bien ouverts, j'ai beaucoup appris au sujet de cet endroit.

Mantol-Derith est le lieu où les duergars, les drows et les svirfneblins font du commerce entre eux et avec les habitants de la surface qui veulent traiter avec ceux des profondeurs terrestres. Sa localisation est secrète, je sais juste que c'est assez proche du Sombre-Lac. Les drows y vendent des armes, des armures, des parchemins et des potions magiques ainsi que des œuvres d'art. Les duergars y proposent principalement du bel acier et ils en demandent un bon prix. Les gnomes des profondeurs mettent en vente des gemmes, des champignons qu'ils sont les seuls à cultiver et du sel, une substance assez rare dans l'Underdark. Les gens de la surface apportent du vin, de la bière, des spiritueux, des vêtements, du tissu, du bois, du papier et bien d'autres marchandises.

Les lois de Mantol-Derith semblent uniquement concerner le commerce. Il n'y a par exemple aucune restriction sur quelles sortes de créatures peuvent venir ici et j'y ai vu, entre autres choses, un couple d'émissaires flagelleurs mentaux négociant au marché. Les crimes les plus sérieux sont le vol, l'utilisation de la magie pour influencer des négociations et la contrefaçon de marchandises que ce soit par des moyens magiques ou non. Quiconque est pris sur le fait est condamné sur le champ, enchaîné et emmené pour être jeté au fond du Sombre-Lac.

Une fois les tractations de mon employeur terminées, il a tenu parole et nous sommes partis pour regagner la surface. Si seulement le drow avec lequel il a fait affaire avait été aussi digne de confiance. Nous sommes tombés dans une embuscade, il a été tué et j'ai encore une fois été enchaîné.

Menzoberranzan

J'ai fini par quitter cet endroit mais pas avant d'en avoir appris plus au sujet de Menzoberranzan que ne le devrait toute personne saine d'esprit. Bien que la vie d'un esclave puisse être brutalement raccourcie dans la cité des Araignées, les drows ne sont pas extravagants au point de mettre tous leurs esclaves à mort. Mais ce sont aussi des maîtres de la punition ; c'est la peur de la douleur, pas de la mort, qui motive les esclaves des drows. Si vous avez de la chance, vous ne sentirez que la morsure de fers normaux ou celle d'un fouet ou d'un sort de lumière. Si vous êtes moins chanceux, vous goûterez au fouet à tête de serpent des prêtresses.

Si vous n'êtes pas un drow, dans la Cité des araignées vous n'êtes pas un individu et vous n'avez pas de nom. Toutes sortes d'habitants de la surface, orcs et elfes, humains et halfelins, sont conduits ici pour servir d'esclaves dans le refuge des drows. La peur constante de la punition, d'une maîtresse ou d'un autre drow plus puissant, fait que les esclaves sont généralement obéissants même quand ils ne sont pas directement surveillés.

La grande caverne de la cité est parcourue de grandes aiguilles rocheuses et les demeures, humbles ou grandioses, sont taillées dans les stalactites et les stalagmites qui se dressent dans la pénombre. Certaines maisons et commerces sont agrémentés d'une douce lumière produite par magie ou grâce à des champignons luminescents ; c'est aussi le cas des propriétés des grandes maisons de la cité, dont huit dominent les autres. Tandis que les maisons mineures complotent et se battent entre elles pour prendre l'avantage, elles vivent toutes sous le talon de la maison Baenre et de la Mère Matrone qui dirige la cité au nom de Lolth.

Sur un haut plateau très haut au-dessus du sol de la caverne se trouve Tier Breche, aussi appelé l'Académie, lieu où sont formés les prêtresses, les magiciens et les guerriers nobles de la cité. Le marché de la ville occupe une place centrale et les rothés sont élevés sur des îles à l'est de la cité.

Si vous avez la malchance d'être l'esclave d'un drow de Menzoberranzan, mon conseil est simple : faites ce qu'on vous ordonne, évitez d'insulter leur déesse (c'est-à-dire ne chassez jamais une araignée qui grimpe sur vous) et essayez de vous échapper uniquement si vous êtes désespéré ou si vous êtes certain de réussir. Si vous en avez l'occasion, comme cela a été le cas pour moi, vous pouvez découvrir qu'il est étonnamment facile de briser les vertèbres d'un drow.

Fuir

Un jour, bien après avoir perdu le compte du nombre de jours qu'a duré ma captivité, je me suis retrouvé dans une petite caverne périphérique avec quelques autres esclaves pour récolter des champignons. On m'a permis d'aller satisfaire un besoin bien naturel et j'ai traîné suffisamment longtemps dans un tunnel adjacent pour que mon garde-chiourme vienne me chercher. J'ai encaissé le premier coup de fouet qu'il m'a donné puis j'ai attrapé l'arme et j'ai tiré cet idiot maigrelet contre moi avant qu'il ait pu donner l'alerte ou tirer son arme. Il m'a fallu une seconde pour refermer mes mains sur sa gorge. Une fois mort, j'ai pris son épée et j'ai couru aussi vite et aussi loin que possible. Je savais que la cité gnome de Blingdenpierre était proche et j'ai fini par y parvenir mais, en évitant de me faire remarquer et en essayant de trouver mon chemin dans des passages tortueux, ce voyage m'a pris des jours.

Blingdenpierre

Ma joie initiale pour avoir atteint Blingdenpierre a rapidement été tempérée. Les gnomes des profondeurs ne semblent pas aimer les visiteurs qu'ils ne reconnaissent pas ou qu'ils ne peuvent pas identifier et être un demi-orc ne m'a pas simplifié les choses. Après avoir esquivé des flèches tirées à partir des hauts remparts de la cité, j'ai renoncé à essayer de franchir la porte et je me suis dissimulé dans un petit chariot après en avoir vidé une partie de la cargaison.

J'ai réussi à éviter un conflit avec les gardes qui m'ont trouvé dans ce chariot. Quand ils m'ont ordonné de me relever, j'ai obéi avec mon arme à ma ceinture et en leur tournant le dos. Quand ils ont vu que mon dos était couvert des cicatrices des coups de fouets-serpents des prêtresses et qu'ils se sont rendu compte que mon arme était de fabrication drow (et que je n'en étais clairement pas un), ils ont cru mon histoire.

Bien que les gnomes m'aient surveillé, j'ai pu reprendre des forces pendant quelques jours et j'en ai profité pour découvrir un peu leur communauté. Une fois à l'intérieur de la ville, j'ai pu comprendre qu'il ne s'agissait pas vraiment d'une cité. Les svirfneblins vivent tous très proches les uns des autres et cette promiscuité peut être assez déconcertante surtout pour quelqu'un qui est habitué à des petits luxes comme des volets aux fenêtres et des portes isolant les lieux d'aisances. Toutes leurs demeures sont constituées de pierre polie sans aucun angle droit.

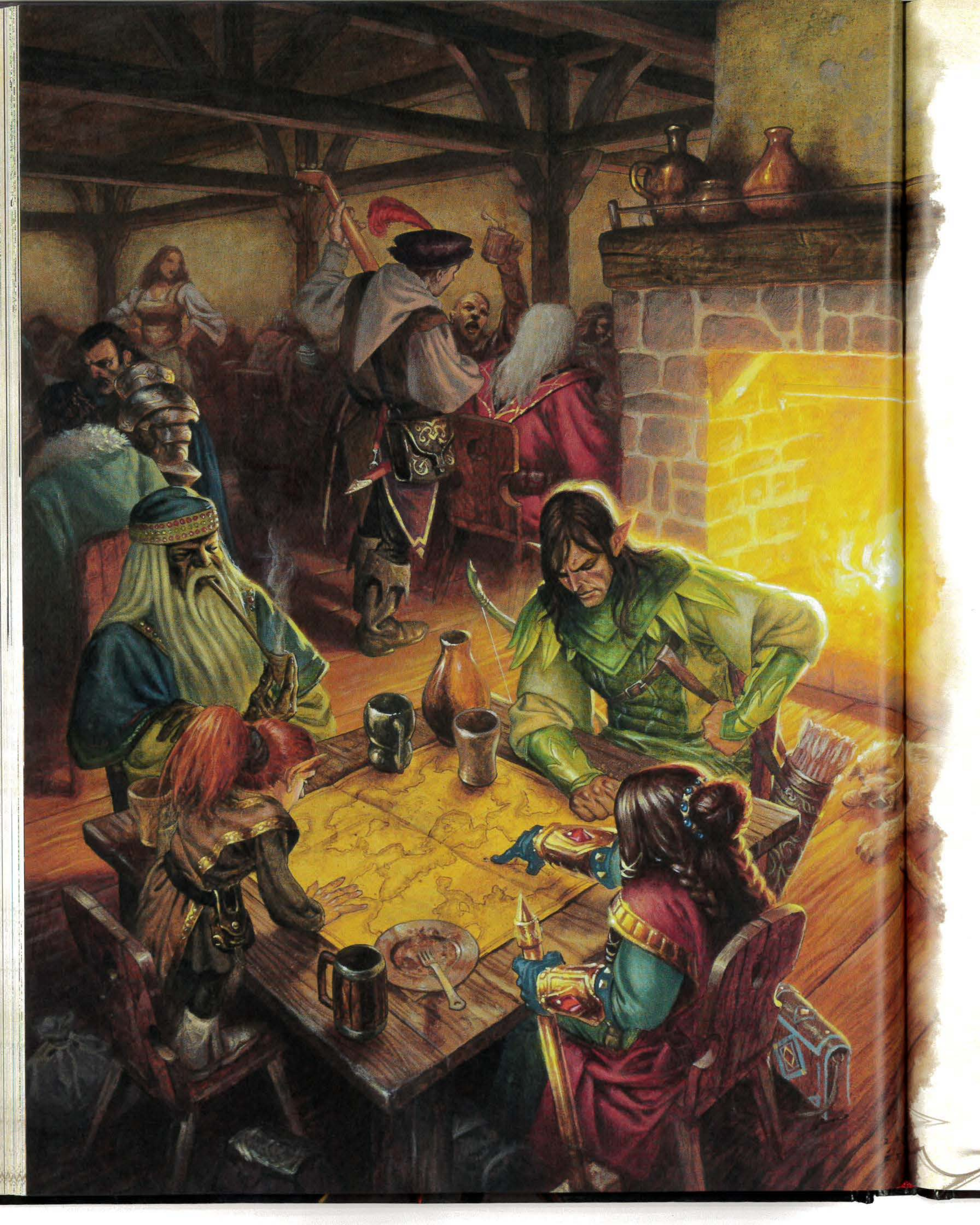
Chaque industrie domine une section de la cité : commerce, forge, exploitation minière et culture de champignons spéciaux. Mais bon nombre des anciens tunnels et cavernes demeurent inexploités et scellés afin de les protéger d'une invasion ou peut-être à cause de ce qui y vit, je l'ignore.

Si on vous accueille suffisamment longtemps dans la ville, vous pouvez y acheter des marchandises et des armures de bonne qualité ; les cottes de mailles et les pioches gnomes semblent valoir la peine. Avant de me laisser partir, les gnomes ont eu la gentillesse de me donner une pioche, une dague et un peu de leurs trillimacs, un étrange champignon qui sert à faire une sorte de pain. C'est un peu spongieux mais ça se conserve bien et cela m'a permis d'atteindre la surface avant de mourir de faim.

La caverne de Menzoberranzan

Menzoberranzan s'étend dans une vaste grotte qui était autrefois la tanière d'araignées géantes et de tyrannœils. Le lieu est connu sous son nom nain, Araurilcaurak (la « Grande Caverne du Pilier ») à cause de Narbondel, le grand pilier rocailleux au centre de la caverne et qui s'étend du sol jusqu'à la voûte. La caverne a à peu près la forme d'une pointe de flèche avec le Bassin de Donigarten à sa pointe et un diamètre de 3 kilomètres à sa base. La voûte culmine à trois cents mètres de hauteur et le sol est parsemé de stalagmites.

Deux zones se dressent en hauteur au-dessus de la cité : Tier Breche, la caverne latérale occupée par l'Académie où la plupart des citoyens drows sont entraînés pour devenir des adultes ; et le plus vaste Qu'ellarz'orl (ou Assemblée des Maisons), un plateau qui abrite bon nombre des plus puissantes maisons nobles et qui est séparé de la cité inférieure par une forêt de champignons géants. De ces deux surplombs, on peut contempler la cité. On y découvre des rangées de châteaux creusés dans des aiguilles rocheuses, leurs extrémités saillantes sculptées illuminées par le doux éclat coloré de *lueurs féeriques*.



Chapitre 3 : Les races des Royaumes

Faerûn abrite de nombreuses races, dont certaines originaires d'autres mondes et qui ont trouvé le chemin de celui-ci dans des temps anciens, quand les portails et autres passages étaient nombreux et faciles à traverser. D'autres sont relativement nouvelles et cherchent encore leur place parmi celles qui sont bien établies. Alors que les civilisations des races les plus anciennes sont sur le déclin, les plus jeunes prospèrent et s'étendent.

Les races des personnages décrites dans le *Player's Handbook* existent toutes dans les Royaumes, avec parfois des variantes raciales propres à Faerûn. Un personnage possède tous les traits de la race à laquelle il appartient, tels qu'ils sont présentés dans le *Player's Handbook*, ainsi que des traits uniques qui dépendent de sa variante raciale. Ce chapitre décrit les traits des variantes raciales uniquement si ceux-ci remplacent ou diffèrent de ceux présentés dans le *Player's Handbook*. Les informations données ici sont propres aux Royaumes. Ainsi, si un élément énoncé ici diffère du *Player's Handbook*, c'est la présente version qui prévaut.

Les elfes

Naturellement doués pour la magie et les arts martiaux, les elfes du *Tel'Quessir* (« le Peuple », ainsi que se surnomment les elfes) sont arrivés à Faerûn il y a des temps immémoriaux et ont érigé de vastes et puissants empires bien avant l'émergence des humains. Les beaux jours des grandes nations elfes sont maintenant révolus et les elfes se sont pour la plupart retirés du monde, soit en s'isolant dans des forêts, soit en traversant la mer Inviolée pour rejoindre l'île d'Éternelle Rencontre.

À la différence des nains, dont les variantes raciales se sont développées dans ce monde, les elfes étaient déjà divisés à leur arrivée et ils établirent leurs royaumes en fonction de ces divisions. Les premiers elfes, dépositaires d'une immense puissance, explorèrent le monde et le colonisèrent, inaugurant un âge d'or des arts, de la magie et de la civilisation. À l'apogée de leur puissance, les elfes accomplirent un rituel de Haute magie dans le but de se créer un foyer idéal. Si leur entreprise fut couronnée de succès, le sort déclencha un terrible cataclysme qui fractura la terre en même temps qu'il faisait émerger des flots la lointaine île d'Éternelle Rencontre.

Puis vinrent les guerres de la Couronne, une série de conflits opposant les grands royaumes elfes qui s'étalèrent sur trois mille ans. Les nombreux affrontements qui dévastèrent le monde se soldèrent par la fuite des elfes noirs dans les profondeurs de l'Underdark.

Ébranlés par ces calamités, les empires des elfes entamèrent un long déclin et une grande partie de ce peuple entreprit une grande Retraite pour rejoindre le sanctuaire d'Éternelle Rencontre. Alors que les elfes se retiraient du monde, d'autres races et civilisations émergèrent dans tout Faerûn.

La langue elfique parlée dans Faerûn (parfois appelée par les elfes la Langue véritable) s'écrit avec un bel alphabet appelé l'espruar. Le seldruin, l'ancienne langue de la Haute magie elfique qui utilise l'alphabet hamarfae, est quant à lui presque oublié de nos jours.

Les elfes de la lune

Les elfes de la lune, également surnommés elfes d'argent ou *Teu'Tel'Quessir*, sont plus tolérants et aventureux que leurs cousins. Dans les temps anciens, suite à la dissolution de leurs empires, les elfes de la lune se trouvèrent dispersés parmi les autres races et ils durent apprendre à bien s'entendre avec leurs nouveaux voisins. Ainsi, alors que leurs cousins se cachent dans leurs villes et forteresses isolées, eux n'hésitent pas à se mélanger aux autres peuples.

Les elfes de la lune sont parfois perçus comme superficiels par les autres elfes. Cependant, la décontraction et la malléabilité qui caractérisent leur culture, leur philosophie et leurs personnalités sont ce qui leur a permis de survivre aux périodes tragiques de l'histoire des elfes et de prospérer par la suite. On trouve des communautés d'elfes de la lune dans tout Faerûn, mais ils sont nombreux à s'installer dans des villes cosmopolites le temps de quelques saisons, voire quelques décennies, avant de reprendre la route.

Pour se sentir chez lui, un elfe de la lune n'a besoin que de la compagnie de membres de sa famille, de son clan, ou d'amis et de proches. Quand ils s'installent temporairement à proximité ou dans les villes de leurs cousins du soleil, les elfes de la lune n'ont aucun scrupule à les inciter à se prendre moins au sérieux. De leur côté, les elfes du soleil font semblant d'être plus gênés par leurs voisins de la lune qu'ils ne le sont vraiment, dans la mesure où les pulsions aventureuses de ceux-ci ne causent pas de sérieux troubles. Cela dit, étant donné que les elfes de la lune partent généralement avant que leur présence ne devienne pesante, ce genre d'incident est rare.

Variantes raciales elfiques rares

Il existe d'autres lignées d'elfes, arrivées sur Faerûn en même temps que les plus communes, mais les représentants de ces variantes raciales sont si rares qu'ils ont un statut de légende ou de mythe.

Avariels. Les *Aril'Tel'Quessir*, ou elfes ailés, faisaient partie des premiers colons de Faerûn. Ils se démarquent des autres elfes par leurs ailes couvertes de plumes qui leur permettent de voler. Ils ont frôlé l'extinction lors d'anciens conflits les opposants aux dragons et il est maintenant extrêmement rare d'en croiser un.

Elfes aquatiques. Les *Alu'Tel'Quessir* (« elfes des eaux ») sont une variante raciale aquatique des elfes que l'on rencontre dans les océans du monde, notamment sur les rives de Faerûn et d'Éternelle Rencontre. Les elfes aquatiques vivent généralement le long de la côte des Épées en petits clans nomades solidaires, mais certains se sont taillé des royaumes dans des eaux peu profondes baignées de soleil. Ils ont de tout temps été en guerre contre les sahuagins.

Elfes des étoiles. Les elfes des étoiles, ou *Ruar'Tel'Quessir*, ressemblent à de grands elfes de la lune. Ils vivent sur le demi-plan de Sildëyuir près de Feywild. Un conflit avec les nilshaïs, une race d'ensorceleurs ressemblant à des vers et venant du plan éthéré, a forcé les elfes des étoiles à quitter leur plan et à se réfugier sur Faerûn.

Elfes sauvages. Les *Sy'Tel'Quessir* sont considérés par la plupart de leurs cousins comme la branche la plus étrange de leur famille car ils ont abandonné ou oublié la majorité de leur ancienne culture.

Lytharis. Les *Ly'Tel'Quessir* ont le pouvoir de se transformer en loups. À la différence des loups-garous, ils n'ont pas de forme hybride et ne sont pas sous l'effet d'une malédiction. Ils vivent en meutes isolées, essentiellement sous leur forme lupine, dans les recoins les plus sauvages du monde.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**0**	**10**	**50**	**100**

L'espruar, les lettres et les chiffres en elfique

Les elfes de la lune possèdent les traits raciaux des hauts-elfes du *Player's Handbook*. Leur peau est pâle avec un éclat bleuté. La couleur de leurs cheveux couvre la même palette que les humains, à l'exception de quelques elfes de la lune, qui ont des cheveux d'un blanc argenté ou dans diverses teintes de bleu. Leurs yeux sont bleus ou verts pailletés d'étincelles dorées.

Les elfes de la lune aiment les voyages, l'exploration et les nouvelles expériences, il n'est ainsi pas étonnant de voir beaucoup d'entre eux se tourner vers des carrières d'aventuriers où ils pourront mettre à profit leurs compétences martiales, leur maîtrise de la magie ou leur capacité à travailler le bois.

Les elfes du soleil

Les elfes du soleil, également appelés les elfes d'or ou *Ar'Tel'Quessir* ont la réputation d'être arrogants et suffisants. Ils sont nombreux à être convaincus d'appartenir au peuple élu de Corellon et donc que les autres races (y compris les autres elfes) leur sont inférieures en termes de compétences, d'importance et de sophistication. Ils sont fiers du nom de « hauts-elfes » qu'ils s'attribuent, et il est vrai qu'ils sont responsables de grandes et parfois terribles choses.

Les elfes du soleil commémorent et valorisent les moments les plus glorieux de leur histoire en adhérant au principe de l'« excellence elfe » : peu importe le caractère intéressant, exceptionnel, héroïque ou notable des réalisations des autres races, toute chose elfe est par nature supérieure. Cette attitude influe sur leurs relations avec leurs cousins, qu'ils ne voient que comme des représentants étiolés et diminués de la culture elfe. Si certains elfes du soleil rejettent cette vision du monde, elle est assez courante chez leurs congénères pour que les elfes du soleil soient généralement considérés sur Faerûn comme des personnifications de l'arrogance. Les conséquences de cette attitude hautaine éclipsent même le fait que la majorité des elfes du soleil sont d'infatigables, bienveillants et prévenants champions du Bien.

Les elfes du soleil possèdent les traits raciaux des hauts-elfes du *Player's Handbook*. Les elfes du soleil ont une peau de couleur bronze. Leurs yeux sont noirs, de la couleur du métal doré ou du métal argenté, et leurs cheveux sont noirs, cuivre ou blond doré.

La culture et la civilisation des elfes du soleil reposent en grande partie sur la magie du fait des nombreux magiciens, sages et créateurs de talent dont ils peuvent s'enorgueillir. En outre, si tous les elfes du soleil ne sont pas des experts dans l'Art, chacun est dépositaire d'un peu de magie innée. De nombreux elfes du soleil mêlent leur magie à d'autres formes d'art et c'est ainsi que les chantelames créent leur danse complexe, que leurs bardes composent des musiques enchanteresses et que leurs artisans confectionnent de superbes objets. Quand ils sont aventuriers, les elfes du soleil se sentent investis d'un devoir sacré : s'ils s'aventurent dans le monde pour en affronter les dangers, c'est parce qu'il faut bien que quelqu'un le fasse, et qui d'autre qu'eux serait à même d'y arriver ?

Les elfes sylvestres

Les elfes sylvestres, également surnommés elfes de cuivre ou *Sy'Tel'Quessir*, représentent le type d'elfes le plus courant sur Faerûn. Leurs ancêtres ont tourné la page tumultueuse des guerres de la Couronne il y a des milliers d'années afin d'établir des places fortes et des villages au cœur des forêts. Aujourd'hui, les elfes sylvestres gardent les ruines de ce passé, se sentant investis du devoir de préserver ces vestiges de leur gloire d'antan comme un avertissement sur les dangers de la vanité.

Les elfes sylvestres sont plus robustes et terre-à-terre que leurs cousins. Leur culture et leurs traditions sont représentatives de cette vision du monde plus ancrée dans le présent et le concret que les autres elfes, et ils portent un œil plus critique que ces derniers sur l'histoire de leur race. À leurs yeux, en effet, les « grands » royaumes des elfes ont également été la cause de nombreuses catastrophes. Ils considèrent ainsi la Fracture, les Guerres de la Couronne, l'exil des drows et plusieurs autres calamités comme des conséquences directes de l'arrogance de leurs ancêtres. Dans la mesure où ils vivent parmi les vestiges de cette arrogance et ont été témoins de l'ascension et de la chute de nombreux empires elfes, les elfes sylvestres ont une vision de la place des elfes dans le monde qui diffère de celle de leurs cousins de la lune ou du soleil. Ils cherchent en effet à atteindre une douce harmonie avec le monde et non sa domination.

Les elfes sylvestres gardent ainsi leurs distances avec les villes et les forteresses de leurs cousins de la lune et du soleil en faveur d'une vie plus proche de la nature. Les elfes sylvestres n'ont pas de territoire propre depuis la destruction du royaume d'Eaerlann, il y a des milliers d'années de cela. Ils vivent dans de nombreux petits villages, que leur taille rend plus faciles à camoufler ou protéger. On peut les rencontrer dans la Haute-Forêt, le Grand Val, les Contrées du mitan occidentales et au-delà. Certains elfes sylvestres vivent dans d'autres communautés ou sur les territoires d'autres elfes, où ils remplissent les rôles d'éclaireurs, rôdeurs ou chasseurs.

Bien qu'ils pensent avoir leur place dans le monde, les elfes sylvestres émergent rarement de leurs forêts pour rencontrer des non-elfes. De même, ils rencontrent rarement des membres d'autres races au cœur de leurs forêts. Cela dit, quelques exceptions confirment cette règle, et certains individus choisissent ainsi des professions d'aventuriers, de diplomates ou de messagers, et ils quittent alors leurs domaines boisés et rencontrent de nombreuses personnes.

Les elfes sylvestres de Faerûn possèdent les traits raciaux des elfes sylvestres du *Player's Handbook*. Leur peau est basanée ou cuivrée, leurs cheveux châtains, blond doré, noirs ou de la couleur du cuivre poli, et leurs yeux sont verts, marrons ou noisette.

Les elfes sylvestres sont des naturalistes de talent, qui choisissent souvent des professions qui leur permettent de rester en contact avec la nature, où ils pourront profiter de leur connaissance du bois, de la nature et des forêts. Les elfes sylvestres sont des guerriers accomplis, et ils se distinguent notamment en archerie. S'ils sont moins portés vers la magie que leurs cousins, un certain nombre d'entre eux pratiquent l'Art, ou deviennent des clercs ou des druides.

Les elfes noirs (drows)

Les drows sont les descendants des elfes noirs qui se sont exilés dans l'Underdark suite aux Guerres de la Couronne. Ils sont réputés pour leur cruauté, leur sournoiserie et leur instinct de domination.

On a longtemps pensé que les drows étaient des êtres irrémédiablement mauvais. Et en effet, la majorité est d'alignement mauvais et s'adonne à la torture, à l'esclavage, au meurtre et à d'autres sinistres activités au nom de leur déesse démoniaque. Les elfes noirs qui rejettent les traditions de leur peuple sont considérés comme des rebelles, des hérétiques ou des dissidents qui se dressent contre la culture drow et la volonté de Lolth et ils sont quasiment systématiquement exilés ou exécutés. Cependant, quelques drows nobles et altruistes, comme Liriel Baenre ou Drizzt Do'Urden, sont la preuve vivante que le mal qui réside dans le cœur des drows n'est pas inné et peut être surmonté. Les actions de ces quelques drows héroïques ont permis de nuancer l'opinion publique concernant les membres de cette race. Cela dit, les rares apparitions d'un elfe noir sont toujours synonymes d'inquiétudes.

De nombreux drows de Faerûn sont originaires de Menzoberranzan, la célèbre Cité des Araignées, ou d'une autre cité-état de l'Underdark, comme Jhachalkhyn ou Ched Nasad. C'est également près des entrées menant à l'Underdark que l'on aperçoit généralement les elfes noirs, car ils sont sensibles à la lumière du jour, qui les affaiblit, eux et leur magie. Les drows qui deviennent aventuriers ont souvent tourné le dos à la cruelle théocratie qui opprime les états-cités. La plupart d'entre eux mènent alors une vie de paria ou de vagabond, mais certains



réussissent cependant à trouver leur place et un nouveau foyer parmi les membres d'une autre race ou culture.

Les drows possèdent les traits raciaux des elfes noirs du *Player's Handbook*. Les personnages drows peuvent avoir n'importe quel historique, mais la plupart ont des liens avec l'une des états-cités de l'Underdark.

Les pouvoirs magiques innés des drows et leur attrait pour l'obscurité les prédisposent à des professions d'assassins, de voleurs ou d'espions. Traditionnellement, les hommes sont des guerriers ou des magiciens tandis que les femmes occupent des postes de pouvoir, comme ceux de guerrières ou de prêtresses de Lolth. Hommes ou femmes, les exilés drows suivent la voie qui leur convient.

Les divinités elfes

Le panthéon des dieux du *Tel'Quessir*, appelé la Seldarine, incarne les idéaux des elfes depuis des temps immémoriaux. On raconte que ces dieux résident dans le royaume d'Arvandor, sur le plan d'Arborée.

Le dieu des elfes

Corellon Larethian est le sage chef de la Seldarine. Il est le dieu des elfes, de la magie, de la poésie, du gouvernement et des arts de la guerre. Il est considéré comme le père des elfes, mais est représenté aussi bien sous un aspect féminin que masculin.

La déesse de la sagesse

Angharradh, déesse trine de la sagesse et farouche mère et protectrice du peuple elfe, est la compagne de Corellon. Ses trois aspects sont : Aerdrie Faenya, sauvage

déesse des vents et du climat et protectrice des avariels ; Hanali Celanil, la Charmante rose, déesse de l'amour, de la beauté, des arts et des enchantements ; et Sehanine Archelune, le Mystère baigné de lune, déesse des mystères de la vie, dont le mysticisme, les prophéties, la mort et les rêves. Dans les légendes, ces déesses sont généralement distinctes d'Angharradh et présentées comme les femmes ou les filles de Correllon.

Les dieux de la Nature

Sashelas des Profondeurs est un dieu marin, le seigneur des elfes aquatiques et des dauphins. Labelas Enoreth est le dieu philosophe qui règne sur le temps et l'histoire. Il a fait don aux elfes de la transe, une composante essentielle de leur identité et de leur survie. Rillifane Rallathil est le dieu des forêts et des lieux sauvage, le père des elfes sylvestres et le protecteur des druides. Il est allié à Solonor Thelandira, le dieu de la chasse, de l'archerie et de l'ébénisterie.

Les dieux des ombres

Dans un domaine plus sombre, Erevan Ilesere est un dieu de la discorde et de la ruse et Fenmarel Mestarine est le dieu maussade et renfrogné des exilés et de la solitude, qui garde ses distances avec le reste de la Seldarine (à l'exception d'Erevan, qui se sert de lui comme bouc émissaire de la plupart de ses ruses et farces). Puis il y a Shevarash, un dieu amer et obstiné, vers lequel les elfes se tournent quand ils veulent se venger.

Les dieux de Faerûn

De nombreux elfes vénèrent des divinités issues du panthéon faerûnien, comme Mailikki (et la déesse licorne Lurué), Sylvanus et Sunie. Au cours des dernières années, certains elfes se sont également tournés vers les joies de l'adoration de Lathandre.

Les divinités des drows

Les dieux des drows sont aussi acrimonieux et fourbes que leurs adorateurs.

La Reine-Araignée. Lolth, la reine-démon des araignées est la déesse suprême des drows et elle élimine sans pitié tous ceux qui menacent sa domination. Ses prêtresses font de même avec les cultes des dieux rivaux qui se trouvent parmi leur peuple.

Les autres puissances obscures. Selvetarm est le dieu des guerriers et donc le dieu des hommes drows, mais peut-être pas autant que Vhaeraun, le rusé dieu des voleurs et des drows qui se rebellent contre la matriarchie. Kiaransalie, la déesse drow des morts-vivants, est servie par un culte secret de nécromanciens. Ghaunadaur, aussi appelé Celui-qui-Rôde, est une puissance séditieuse, le dieu fou des vases, des rebelles et des parias, mais il est parfois adoré par des drows.

La Vierge noire Certains exilés se sentent attirés par le chant d'Eilistraée à la surface afin d'admirer le parcours de la lune. La déesse drow des chants, de la beauté, de l'escrime, de la chasse et du clair de lune est la protectrice des drows qui rejettent le mal qui règne sur leur société et elle leur offre une lueur d'espoir.

Les halfelins

On considère généralement les elfes comme distants et gracieux, les nains comme farouches et robustes et les gnomes (pour peu qu'on les considère) comme rusés et timides. Les halfelins ont quant à eux la réputation d'être agiles et courageux.

Les halfelins, ou *hins* comme ils se nomment eux-mêmes, font preuve d'une agilité qui surprend souvent les créatures plus grandes. Cette habileté leur est souvent bien utile quand leur courage prend le pas sur leur bon sens, et on entend ainsi de nombreuses anecdotes racontant comment un halfelin n'a dû qu'à sa chance et son agilité de se tirer d'un mauvais pas.

Au-delà de ces comportements stéréotypés, on peut distinguer deux grandes variantes raciales chez les halfelins. Si ces deux groupes se différencient par leur culture, il se distinguent surtout par une divergence fondamentale : l'un ressent le besoin de bouger et l'autre de s'installer. Les halfelins pieds-légers sont ainsi des voyageurs dans l'âme, dont la langue et le cœur sont aussi lestes que leurs pieds. À l'opposé, quand les halfelins cœurs-vaillants se déplacent, ils semblent toujours être animés par le désir de rentrer chez eux ou de fonder un nouveau foyer. Comme le dit le proverbe : « Pied-léger, cœur léger. Cœur-vaillant, solide enracinement. »

Bien qu'il existe de nombreuses communautés exclusivement halfelines, notamment dans les terres du Luiren et alentour, les halfelins s'intègrent sans mal dans les communautés naines, gnomes, elfes et humaines. Lors de leurs voyages, les pieds-légers font parfois des pauses dans des communautés, s'y font facilement des amis, puis s'en vont, portés par le vent ou motivés par une lubie. Les cœurs-vaillants quant à eux s'installent et s'intègrent tellement bien dans le tissu social d'une communauté que ses membres ont du mal à se rappeler une époque où ils n'étaient pas là.

Les halfelins pieds-légers

Pour les halfelins pieds-légers, le chemin ou la destination importe peu, tant qu'ils voyagent. La vie d'un pied-léger se veut une grande exploration au cours de laquelle chaque nouvel horizon, ville ou visage représente la possibilité d'une merveilleuse découverte.

Les halfelins pieds-légers voyagent en petites troupes en utilisant le moyen de transport le plus adapté, mais ils ne voient aucun inconvénient à marcher. Ces troupes sont composées d'individus aux liens lâches et dont les membres changent régulièrement. Ils excellent généralement dans toutes les tâches liées aux voyages (qu'il s'agisse de trouver son chemin, guider des animaux de bâts, chercher de la nourriture, diriger un bateau, réparer les chariots...) pour avoir touché à toutes ces activités auparavant ou en avoir appris les rudiments des autres pieds-légers qu'ils ont rencontrés lors de leurs voyages.

Les halfelins pieds-légers sont éminemment sociables et font preuve d'autant de curiosité envers les personnes qu'ils rencontrent que pour ce qui les attend derrière le virage suivant. Ils ont typiquement un comportement décontracté et se montrent ouverts et curieux. Ils ne voient aucun inconvénient à parler d'eux-mêmes, ce qui leur permet de se faire facilement des amis. Cependant, la facilité avec laquelle ces halfelins se lient d'amitié et celle avec laquelle ils font leurs adieux donne souvent l'impression qu'ils manquent de sincérité. Ils passent alors pour des êtres instables, facilement distraits, inconstants et peu fiables. Cela dit, si brèves soient leurs amitiés ou leurs relations amoureuses, celles-ci sont sincères. Ils n'aspirent tout simplement pas à la vie posée que désirent la plupart des gens.

Les halfelins pieds-légers possèdent les traits raciaux des halfelins pieds-légers du *Player's Handbook*. S'ils peuvent avoir avoir les mêmes couleurs de peau et d'yeux que les humains, les halfelins pied-légers ont le plus souvent les yeux noisette ou marron et les cheveux châtains. Leur visage est essentiellement glabre à l'exception de courts favoris que les hommes et femmes se laissent pousser.

Halfelins sagespectres

La séparation entre les halfelins sagespectres et leurs cousins date d'une lointaine guerre entre les tribus halfelines, suite à laquelle les ancêtres des sagespectres ont fui le Luiren. Les sagespectres sont plus rares que les autres *hins* et on les rencontre seulement dans le bois de Chondal et dans quelques autres forêts isolées où ils vivent en petits clans soudés.

De nombreux clans de sagespectres choisissent un site naturel qui sera au centre de leur territoire et dont tous les membres portent un fragment en permanence. Les guerriers appelés les chevaucheurs nocturnes se lient avec des chouettes géantes qui leur servent de monture.

Étant donné l'importance que représente leur clan et leur méfiance des étrangers, on rencontre rarement des aventuriers sagespectres. Demandez à votre maître du donjon si vous pouvez jouer un membre de cette variante raciale. Si c'est le cas, celui-ci possédera les traits raciaux des halfelins du *Player's Handbook* ainsi que les traits de variante raciale suivants.

Bonus de caractéristiques. Votre valeur de Sagesse augmente de 1.

Communication silencieuse. Vous pouvez communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature qui se trouve dans un rayon de 9 m. Cette créature ne vous comprend que si vous avez un langage en commun. Vous ne pouvez parler ainsi qu'à une créature à la fois.

Les halfelins cœurs-vaillants

Les halfelins cœurs-vaillants sont des créatures terrestres qui savourent le plaisir de se trouver chez soi, au chaud et en plaisante compagnie. Ils ont peu d'ennemis et de nombreux amis. Les cœurs-vaillants sont parfois surnommés le « bon peuple » par les membres des autres races, car il en faut beaucoup pour les contrarier ou gâcher leur bonne humeur naturelle. Une de leurs plus grandes craintes est de vivre dans un monde en piètre compagnie, entourés de gens aux intentions malveillantes, où ils seraient privés de liberté et du réconfort qu'ils trouvent dans l'amitié.

Quand les halfelins cœurs-vaillants s'installent quelque part, c'est avec l'intention d'y rester. Ainsi, il n'est pas rare qu'une dynastie de cœurs-vaillants réside au même endroit pendant plusieurs siècles. Les halfelins cœurs-vaillants ne considèrent pas ces logis comme un moyen de s'isoler du monde extérieur. Au contraire, ils font leur possible pour s'intégrer dans la communauté locale et en devenir un rouage essentiel. La coopération est une valeur qui leur est chère par-dessus tout et qu'ils mettent à l'honneur dans leurs terres qu'ils occupent.

S'ils doivent quitter leur nid, les cœurs-vaillants s'efforcent de s'entourer d'autant de confort que possible. Les autres créatures qui font preuve de plus de pragmatisme trouvent parfois les habitudes de voyage des cœurs-vaillants exaspérantes, mais leurs cousins pieds-légers savent généralement s'amuser de cette nouvelle expérience (du moins tant qu'on ne leur demande pas de porter des bagages).

On se représente souvent les halfelins cœurs-vaillants comme gras et fainéants en raison de leur esprit sédentaire et de leur obsession de la bonne chère, mais ils sont pourtant très travailleurs. Adroits, patients et perfectionnistes, ils font en effet d'excellents tisserands, potiers, ébénistes, vanniers, peintres ou fermiers.

Les halfelins cœurs-vaillants possèdent les traits raciaux des halfelins robustes du *Player's Handbook*. Ils sont globalement plus petits que leurs cousins pieds-légers et ont des visages plus ronds. Leur carnation et la couleur de



leurs cheveux sont généralement proches de celles des humains, et ils ont ainsi souvent les cheveux châtains. Ils sont cependant plus souvent blonds ou bruns et avec des yeux bleus ou verts que leurs cousins pieds-légers. Les hommes ne portent ni barbe ni moustache, mais hommes comme femmes peuvent faire pousser des favoris jusqu'au milieu des joues, qu'ils coiffent alors en tresses élaborées.

Les divinités halfelines

Les *hins* vénèrent un petit panthéon de divinités intime, essentiellement auprès d'autels installés dans leur domicile, le long des routes, ou dans des bosquets forestiers.

Les Sœurs bénies

La déesse-mère des *hins*, qui se trouve à la tête de leur panthéon se nomme Yondalla, la Bénie, déesse de l'abondance et de la fertilité, protectrice du foyer, de la maison et de la famille. Shiela Peryrol est la Sœur verte de Yondalla. Elle est une déesse de la nature, la dame des champs, des ruisseaux et des espaces sauvages de la comté et des vallons et du climat qui y règne. Elle est également la déesse de l'amour, des chants et de la danse.

Les gardiens du foyer

Cyrrollalie est la déesse du foyer et de l'hospitalité, ainsi que celle de la confiance et de l'artisanat. Arvorien est un dieu protecteur et vigilant, qui sacrifie son confort personnel pour veiller à la sécurité d'autrui.

Les dieux ombrageux

Brandobaris est le dieu trompeur du vol et de la discrétion et le protecteur de nombreux aventuriers halfelins. Urogalan est le dieu silencieux et mélancolique de la terre et de la mort. Chagriné par son devoir, il veille à ce que les morts soient toujours respectés et protégés. Où qu'il aille, il est toujours accompagné d'un grand chien noir.

Dame fortune

De nombreux halfelins se sont mis à vénérer Tymora, dont ils devinent l'influence bénéfique dans leurs revirements de fortune et qu'ils considèrent comme une déesse de la chance associée aux *hins*.

Option : Les langues humaines

En plus du commun, de nombreuses ethnies et nations humaines de Faerûn possèdent une langue qui leur est propre. La majorité des langues humaines sont écrites en thorass, l'alphabet de l'ancien commun, dérivé du chondathien que les commerçants utilisaient comme langue commune. Une poignée de langues humaines utilisent d'autres alphabets, comme le draconique, le dethek et l'espruar. Les langues des ethnies présentées dans le *Player's Handbook* et cet ouvrage sont les suivantes :

Arkaiuns : dambrathéen (écrit en espruar)
Bédins : midani
Calishites : alzhédo
Chondathiens : chondathien
Damariens : damarien (écrit en dethek)
Ffolks : waélien
Gurs : gurien (un mélange de roushoum et de rashémi)
Halruéens : halruéen (écrit en draconique)
Illuskiens : illuskien
Imaskaris : roushoum
Muliens : chéssentien, mulhorandi, unthéric ou thayianais
Nars : damarien
Rashémis : rashémi
Shaariens : shaarien (écrit en dethek)
Shous : shou
Téthyriens : chondathien
Tuigans : tuigan
Turamis : turmic
Ulutiuns : uluik

Si votre maître du donjon applique cette option, alors tous les humains appartenant à une ethnie qui possède sa propre langue connaissent cette langue en plus du commun. La langue de l'ethnie est considérée comme une langue supplémentaire gratuite pour ces individus.

Les humains

Les humains se trouvent sur tout Toril, sous la forme d'une multitude de cultures et d'ethnies. Ils représentent la race la plus répandue de la côte des Épées et du Nord, et ils y représentent souvent la race dominante. Ils couvrent une large palette culturelle et sociale, qui va des citoyens cosmopolites qui habitent les grandes villes de la Porte de Baldur et de Waterdeep aux barbares qui sévissent le long de la Frontière sauvage.

Les humains sont réputés pour leur grande capacité d'adaptation. Aucune autre race ne vit en effet dans des pays et des environnements aussi variés, comme des jungles luxuriantes et des déserts brûlants, des régions éternellement glacées du Grand glacier ou des rives fertiles bordant des fleuves ou des mers. Les humains trouvent le moyen de survivre et prospérer presque n'importe où. Ils viennent investir les lieux abandonnés par les elfes et les nains pour ériger leurs propres villes à côté ou sur les ruines des précédentes habitations.

Il en découle qu'une des grandes caractéristiques des humains est leur diversité. Cette diversité a permis aux civilisations humaines de croître bien plus rapidement que celles des autres races, et les humains sont ainsi devenus l'une des races dominantes sur une grande partie du monde. Cette même diversité est à l'origine de conflits opposant les communautés humaines sous prétexte de différences culturelles ou politiques. S'ils n'avaient ce penchant pour les luttes intestines, les humains seraient bien plus nombreux et puissants qu'ils ne le sont actuellement.

Les ethnies humaines de Faerûn

Neuf ethnies humaines de Faerûn sont déjà décrites dans le *Player's Handbook*. Plusieurs autres groupements dignes d'intérêt sont présentés ici. Certains constituent des minorités importantes dans des régions ou des nations avoisinant le Nord et d'autres sont dominants dans certaines parties du monde éloignées de la côte des Épées.

Arkaiun

De petite stature, avec la peau basanée et les cheveux sombres, on rencontre principalement des Arkaiuns dans le Dambrath, en Halruaa et dans le Shar. De nombreux Arkaiuns sont tombés sous le joug des drows il y a plusieurs siècles, après une campagne militaire ratée contre les elfes noirs qui a mené à la destruction du royaume arkaiun de Dambrath.

Les noms arkaiuns : (masculins) Houn, Rhivaun, Umbril, Xaemar, Zeltaebar ; (féminins) Glouris, Maeve, Sevaera, Xaemarra, Zraela ; (noms de famille) Lharaendo, Mristar, Wyndael

Bédin

Les Bédins à la peau et aux cheveux sombres étaient des guerriers et des nomades du sud de l'Anauroch. Issus d'une culture clanique, ils étaient autrefois divisés en centaines de tribus qui restaient confinées à leur désert et n'interagissaient avec les étrangers que pour commercer. Au fur et à mesure des générations, les Bédins devinrent progressivement citadins et abandonnèrent leurs traditions nomades. Il existe cependant toujours des tribus qui perpétuent ce mode de vie traditionnel.

Les noms bédins : (masculins) Aali, Rashid, Tahnon, Tanzim, Whalide ; (féminins) Aisha, Farah, Nura, Rashida, Zalebyeh ; (noms de tribus) Alaii, Bordjia, Clelarra, Desaï, Dakawa, Dursalaï, Goldor, Iriphawa, Kellordraï, Lalajar, Qahtan, Yethtaï, Zazalaar

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100

Le thorass, les lettres et les chiffres en commun

Ffolk

Les Ffolks des îles Moonshae descendent des colons téthyriens venus s'installer là il y a un millier d'années. Les Ffolks font preuve d'un profond respect pour la nature et il s'agit d'un peuple composé essentiellement de fermiers, qui vénèrent une déesse appelée Terremère et adhèrent à de vieilles traditions druidiques. Leurs constructeurs de navires ont acquis une solide réputation grâce à leurs robustes bateaux capables de voguer sur les eaux tumultueuses qui entourent leur pays.

Les noms ffolks : (masculins) Artur, Bern, Colin, Manfred, Tristan ; (féminins) Alicia, Gennifer, Meridith, Elaine, Olivia ; (noms de famille) Archer, Gareth, Lied, Kendrick, Morgan, Flots

Gur

Apparentés aux Rashémis, les Gurs ont une stature robuste, la peau sombre et les cheveux noirs. Ils se considèrent comme les « enfants de Séluné » et adorent pour la plupart la déesse de la lune. Les communautés gures vivent des existences nomades, passées à parcourir les Contrées du mitan occidentales, et ces Faerûniens sont ainsi surnommés le « peuple des routes ».

Les noms gurs : (masculins) Boriv, Gardar, Madevik, Vlad ; (féminins) Varra, Ulmarra, Imza, Navarra, Yuldra ; (noms de famille) Chergoba, Drazlad, Tazyara, Vargoba, Stayankina

Halruéen

Les habitants du mystérieux royaume magique d'Halruaa sont marqués par la magie et nombre d'entre eux pratiquent l'Art avec talent. Après avoir disparu avec leur pays lors de la Magepeste, ils sont mystérieusement réapparus après la Seconde Fracture. Les Halruéens ont des cheveux blonds ou bruns et une carnation olive. Ils ont généralement les yeux noirs, marron ou verts.

Les noms halruéens : (masculins) Aldym, Chand, Melombre, Presmer, Sandrue, Uragard ; (féminins) Aithe, Chalan, Oloma, Phaele, Sarade ; (noms de famille) Avhoste, Darante, Maurmeril, Stamaraster

Imaskari

Il y a des millénaires, une révolte d'esclaves muliens causa la chute d'Imaskar et de ses dirigeants magiciens. Certains Imaskaris ont cependant survécu et se sont enfuis dans l'Underdark. Là, ils ont changé et ont développé la peau pâle et les cheveux blancs qui les caractérisent maintenant. Les Imaskaris qui dominaient la région de Mulhorande ont été contraints à l'exil suite à une seconde révolte de ceux qu'ils oppressaient.

Les noms imaskaris : (masculins) Charva, Duma, Hukir, Jama, Pradir, Sikhil ; (féminins) Apret, Bask, Fanul, Mokat, Nismet, Ril ; (noms de famille) Datharathi, Melpurvatta, Nalambar, Tiliputakas

Nar

Il y a plus de mille ans, les prêtres noirs de Narfell amassèrent d'immenses pouvoirs en traitant avec des démons, mais ces actions furent à l'origine d'une guerre qui détruisit leur civilisation. Les Nars abandonnèrent alors leurs ruines et cités maudites et devinrent des nomades et des marchands. Ils ont la peau bronzée, des yeux marron ou noirs et des cheveux noirs, qu'ils portent généralement noués en queue de cheval ou en chignon.



Les noms nars : (masculins) Avan, Ostaram, Petro, Stor, Taman, Thalaman, Urth ; (féminins) Anva, Dasha, Dima, Olga, Westra, Zlatara ; (noms de famille) Dashkev, Hargroth, Laboda, Lackman, Stonar, Ouravent, Sulyma

Shaarien

Les Shaariens sont un peuple nomade à la peau basanée du sud de Faerûn. Ces chasseurs, archers et cavaliers de talent vénèrent des divinités de la nature. Ils sont organisés en clans sous la direction d'anciens et de chefs de tribus.

Les noms shaariens : (masculins) Awar, Cohis, Damota, Gewar, Hapah, Laskaw, Senesaw, Tokhis ; (féminins) Anet, Bes, Idim, Lenet, Moqem, Neghet, Sihvet ; (noms de famille) Cor Marak, Laumee Harr, Moq Qo Harr, Woraw Tarak

Tuigan

Sous la forme d'une horde nomade occupant les vastes plaines entre Faerûn et le Kara-Tur, les Tuigans ont failli conquérir Faerûn sous la houlette de leur grand chef Yamun Khahan avant d'être vaincus par une coalition d'armées. Depuis, on aperçoit encore des Tuigans sur la côte des Épées et dans d'autres proches régions, mais jamais en grand nombre.

Les Tuigans ressemblent aux Shous, avec qui ils partagent une carnation cuivrée ou dorée et des cheveux sombres, mais leur peau est plus foncée et leurs traits plus épatés. Chaque individu possède un unique nom (qui lui est parfois transmis par l'un de ses parents). Les Tuigans n'utilisent pas de noms de famille. Ils sont de grands voyageurs et les marchands et aventuriers de ce peuple connaissent souvent plusieurs langues et cultures.



Les noms tuigans : (masculins) Atlan, Bayar, Chingis, Chinua, Mongke, Temur ; (féminins) Bolormaa, Bortaï, Erdene, Narane

Ulutiun

Les Ulutiuns sont petits, ont les cheveux bruns et la peau dorée des peuples originaires du nord du Kara-Tur qui ont migré vers l'ouest jusqu'à Icewind Dale et d'autres régions froides près de la mer des Glaces infinies. Les Ulutiuns sont des chasseurs et cueilleurs qui vivent en petites tribus et qui réussissent à survivre dans l'un des environnements les plus rudes de ce monde. Chaque individu possède un unique nom (qui lui est parfois transmis par l'un de ses parents). Les Ulutiuns n'utilisent pas de noms de famille.

Les noms ulutiuns : (masculins) Amak, Chou, Imnek, Kanut, Sikou ; (féminins) Akna, Chena, Kaya, Sedna, Ublereak

Les divinités humaines

L'hétérogénéité de la race humaine n'est nulle part aussi visible que dans la diversité des dieux que les humains vénèrent. Le panthéon faerûnien (détaillé au chapitre 1) comporte des dieux de toutes sortes. Plusieurs d'entre eux se partagent et se disputent des domaines d'influence, faisant preuve en cela d'un comportement très humain.

Le long de la côte des Épées, les communautés humaines possèdent généralement des temples et des autels entretenus par des prêtres dédiés à l'un ou l'autre de ces dieux faerûniens. Dans certains endroits, les fidèles des dieux vénérés par les dirigeants ou d'autres individus puissants ont une place plus importante dans la politique locale que les autres citoyens. Dans les cas les plus extrêmes, certaines religions jugées trop hérétiques ou dangereuses sont interdites. Par exemple, dans une région dans laquelle le pouvoir se trouve entre les mains d'adorateurs de Shar, il pourra être illégal d'adorer sa jumelle bénéfique et némésis Sélune.

Les nains

Le « Robuste peuple », réputé pour son attitude volontaire et son opiniâtreté, a une fière tradition d'artisans, de constructeurs et de guerriers. Si les glorieux empires des nains ont disparu il y a bien longtemps, ils sont encore attachés à leurs anciennes traditions. Ils défendent ainsi avec obstination ce qu'il reste de leurs anciens domaines sous les collines et les montagnes, et certains d'entre eux s'efforcent même de récupérer ce qu'ils ont perdu face aux déprédations des orcs et des gobelins et à la marche inexorable du temps.

Selon leurs légendes, les nains ont été créés dans la Forge des âmes de Moradin à partir de fer, de mithral, de terre et de pierre. Après que le Père suprême leur a insufflé la vie dans le cœur du monde, les nains ont trouvé le chemin de la surface et se sont alors répandus sur tous les continents.

Une fois les terres colonisées, des milliers d'années de séparation du peuple nain ont graduellement abouti à l'émergence de plusieurs variantes raciales : les nains d'écus, courants dans le nord et sur la côte des Épées ; les nains d'or installés dans les terres australes ; et les nains gris, ou duergars, réfugiés dans l'Underdark.

La langue naine parlée dans Faerûn utilise un alphabet appelé le dethek, dont les symboles sont simples à graver sur la pierre et le métal et se retrouvent régulièrement sur les pierres runiques et autres indicateurs de direction dans les tunnels et les mines des nains.

Les nains d'écu

Le domaine ancestral des nains d'écu est le nord de Faerûn, où ils ont érigé des bastions nains dans le Nord, à Damara, en Impiltur, en Vaasie, dans le Vaste et dans les Contrées du mitan occidentales. La plus célèbre ville des nains d'écu est la Citadelle d'Adbar, érigée au nord-est de Silverymoon. Au cours des siècles, de nombreux bastions nains, pris dans un cycle d'invasions et de reconquêtes, se sont retrouvés à changer régulièrement de mains.

Après s'être trouvés dans un état de guerre quasi perpétuel pendant plusieurs générations, les nains d'écu sont devenus endurants et circonspects. Ils ont la mémoire longue et une liste aussi longue de reproches envers leurs anciens ennemis. Les plus conservateurs d'entre eux sont attachés aux traditions et aux domaines ancestraux de leur peuple, et ils prônent l'isolation, loin de l'influence des étrangers et à l'abri des envahisseurs derrière d'épaisses murailles de pierre. Les nains d'écu plus aventureux veulent quant à eux découvrir ce qui se trouve au-delà des limites de leurs anciens domaines et explorer le monde.

Les nains d'écu possèdent les traits raciaux des nains des montagnes présentés dans le *Player's Handbook*. Leur peau est généralement claire et leurs yeux sont verts, noisette, ou d'un bleu argenté et leurs cheveux châtains, blonds ou roux. Les hommes portent généralement des barbes fournies et des moustaches.

Les nains d'écu sont réputés pour leurs talents artisanaux, notamment leur travail du métal ou de la pierre. Dans ce contexte, ils s'intéressent plus à la robustesse de leur production qu'aux décorations et dorures qui sont la marque de fabrique de leurs cousins, les nains d'or. Les artisans nains d'écu fabriquent des objets durables et la marque qu'ils placent sur chaque chef-d'œuvre en guise de signature représente un moyen d'atteindre l'immortalité.

Les clans nains du Nord

Tous les nains considèrent l'appartenance à leur clan comme une part importante de leur lignée et de leur identité. Si, dans certaines cités, un clan unique a une position dominante (ou est le seul à occuper les lieux), dans d'autres communautés naines, il existe une relation complexe entre les familles, les clans et le reste de la société.

On trouve les clans suivants dans le Nord : Crâne-d'Arn, Marteaudeguerre, Noirebannière, Marteaunoir, Ardillon, Sombrepeau, Profondehache, Profondefouille, Aiglentaille, Martennemi, Mornegibet, Lointecollines, Corne, Écu-de-fer, Jundeth, Narlagh, Orothiar, Maîtrecarrier, Poing-de-pierre, Sstar, Puits-de-pierres, Écu-de-pierre, Épaules-de-pierre, Forgebon, Veillesanfin, Trône-du-monde, Tueur-de-wyrms et Yund.

Certains nains viennent d'une famille qui a fondé un clan ou le dirige et leur patronyme est ainsi le nom du clan. D'autres font simplement « partie » du clan, mais en portent le nom avec autant de fierté que s'il s'agissait de leur propre patronyme.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
N	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**0**	**10**	**50**	**100**
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]

Le dethek, les lettres et les chiffres en nain



Les nains d'or

Les nains d'or vivent dans les terres du sud et de l'est. Ils sont de formidables guerriers, fiers de leurs traditions et attachés à leur clan. Bourrus et arrogants, ils raffolent des beaux objets et aiment commercer.

De grandes villes de nains d'or sont établies dans la Grande crevasse, les régions entourant la côte des Dragons ainsi que les Vieux empires de l'est de Faerûn. De plus petites communautés se trouvent dans les montagnes fumantes, dans les montagnes du Pas du géant et dans les Contrées du mitan occidentales.

Les nains d'or, épargnés par les vicissitudes du cycle d'invasion et d'exil subi par leurs cousins d'écus, sont plus optimistes qu'eux, sans pour autant se départir de la froideur et de la fierté propres aux nains. Ils sont convaincus que la stabilité dont ils jouissent est due à leur respect scrupuleux des traditions et ils ne doutent pas que le futur des nains d'or sera tout aussi pacifique s'ils continuent d'honorer leurs coutumes et leurs principes.

Les nains d'or possèdent les traits raciaux des nains des collines du *Player's Handbook*. Trapus et musclés, ils mesurent près de 1,20 m. Leur peau est brune, leurs cheveux bruns ou châtains et leurs yeux marron ou noisette. De rares individus ont les yeux verts, considérés comme un signe de bonne fortune. Les hommes arborent souvent des barbes huilées et bien entretenues et portent, comme les femmes, des cheveux longs coiffés en tresses élaborées.

Les nains d'or sont réputés pour les beaux objets qu'ils fabriquent. À leurs yeux, les ressources naturelles de ce monde existent pour être transformées par les mortels en objets de grande beauté. Ce n'est pas la quantité qui intéresse les nains d'or, mais la qualité. Leurs artisans s'échinent ainsi pendant des années sur certains objets et ne s'estiment pas satisfaits tant qu'ils n'ont pas atteint un degré de détails et de sophistication idéal.

Cette approche posée et perfectionniste est représentative de la culture des nains d'or, qui considèrent qu'il y a une bonne manière de faire toute chose. Chaque aspect de la vie d'un nain d'or est ainsi dicté par la tradition, jusqu'à sa place dans la société, ses perspectives de mariage et les carrières qu'il peut envisager. Les nains d'or qui se tournent vers la vie d'aventurier et quittent leur clan ne renoncent pas pour autant à leurs traditions. Même s'ils doivent vivre avec des étrangers pendant quelque temps, ils espèrent en leur for intérieur améliorer ainsi leur statut dans leur propre société.

Les nains gris (duergars)

Les nains gris, ou duergars, vivent dans les profondeurs de l'Underdark. Après s'être aventurés plus profondément que n'importe quels autres nains, ils se sont trouvés asservis par des flagelleurs mentaux pendant des éons. Bien qu'ils aient finalement réussi à retrouver leur liberté, ces nains à la peau de cendres sont eux-mêmes devenus des esclavagistes aussi tyranniques que leurs anciens maîtres.

S'ils ressemblent globalement aux autres nains, les duergars sont plus minces et secs. Leurs yeux sont noirs et leur tête chauve et les hommes se laissent pousser de longues barbes grises mal entretenues.

Les duergars apprécient le dur labeur avant toute chose. Dans leur culture, il est mal vu de montrer des émotions autres qu'une sombre détermination ou de la colère, mais

cela ne les empêche pas d'avoir parfois l'air heureux quand ils travaillent. Comme tous les nains, ils apprécient l'ordre, la tradition et le travail impeccablement réalisé, mais les produits de leur artisanat sont des objets exclusivement utilitaires, sans aucune valeur esthétique ou artistique.

Les duergars sont par nature intolérants et méfiants et, ainsi, rares sont ceux qui deviennent aventuriers, et encore plus rares ceux qui s'aventurent à la surface du monde. Ils ne quittent généralement leurs souterrains que parce qu'ils ont été exilés. Demandez l'avis de votre maître du donjon avant de choisir un personnage nain gris.

Duergars : traits de variante raciale

Les duergars possèdent les traits des nains présentés dans le *Player's Handbook*, ainsi que les traits de variante raciale suivants.

Bonus de caractéristiques. Votre valeur de Force augmente de 1.

Vision dans le noir supérieure. La portée de votre vision dans le noir est de 36 m.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun des profondeurs.

Résilience des duergars. Vous êtes avantagés à vos jets de sauvegarde contre les illusions et contre les états charmé et paralysé.

Magie duergare. Quand vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer une fois le sort *agrandir/rétrécir* en vous prenant pour cible et en utilisant l'option agrandir du sort. Quand vous atteignez le niveau 5, ce trait vous permet de lancer une fois le sort *invisibilité* en vous prenant pour cible. Vous n'avez besoin de composante matérielle pour aucun de ces sorts, mais vous ne pouvez pas les lancer si vous vous trouvez à la lumière du soleil (cette dernière n'a cependant aucun effet sur les sorts une fois qu'ils ont été lancés). Vous pouvez de nouveau lancer ces sorts une fois que vous avez terminé un long repos. Votre caractéristique d'incantation pour ces sorts est l'Intelligence.

Sensibilité à la lumière du soleil. Vous êtes désavantagé à vos jets d'attaque et vos tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue quand vous, la cible de votre attaque, ou ce que vous tentez de percevoir se trouve éclairé par le soleil.

Les divinités naines

Les dieux des nains représentent un panthéon, ou clan, appelé le Morndinsamman.

Le Père des forges et la Mère vénérée

Moradin, le Forgeron des âmes, est à la tête du panthéon des nains. Également appelé le Père-des-Nains ou le Père suprême, il est le dieu du peuple nain dans sa globalité, mais également le dieu de la création, des « arts nains » (la forge et le travail de la pierre) et de la protection. Sa femme est Berronar Purargent, la Mère vénérée, déesse du foyer et de la maison, de l'honnêteté et de la fidélité, des serments, de la loyauté et de l'honneur.

Les dieux de la bataille

Clangeddin Barbedargent est le dieu nain de la guerre de la valeur. Gorm Gulthyn, également appelé Œil Ardent et le Seigneur au masque de bronze, est le dieu de la défense et de la vigilance et le protecteur des nains. Haela Brillehache est la déesse de la chance sur le champ de bataille et la protectrice des guerriers nains.

Les dieux de l'artisanat

Dumathoin, le Gardien des secrets sous la Montagne, est le patron des nains d'écu et le dieu de la richesse enfouie, des mines, des gemmes et de l'exploration, ainsi que le gardien des morts. Sharindlar, la Dame de la Vie et de la Miséricorde, est la déesse de la guérison, de l'amour romantique et de la fertilité. Elle est souvent associée à la lune.

Les dieux des lieux lointains

Le dieu de l'invention et de la découverte Dugmaren Brilletoge est également surnommé le Bricoleur errant ou Étincelle-dans-l'œil. Marthammor Duin est le dieu des voyageurs, le protecteur des expatriés et des guides et le dieu de la foudre et des routes.

Les dieux de la richesse

Vergadain, aussi appelé le roi marchand, est le dieu des voleurs (et ses adorateurs ont l'interdiction de voler d'autres nains), de la chance et du hasard, ainsi que du commerce et de la négociation. Abbathor est le dieu de la cupidité. Il est parfois représenté sous la forme d'un dragon qui jette un regard envieux sur la richesse des autres, tout en défendant jalousement ses propres trésors.

Les dieux du Mal

Laduguer est le protecteur des duergars, le dieu de la magie, et des métiers qui ne tombent pas sous la coupe de Moradin. Les duergars vénèrent également Duerra des Abîmes, une déesse de la conquête et des pouvoirs de l'esprit.

Les demi-elfes

Quand un elfe regarde un demi-elfe, il voit un humain, mais quand un humain regarde le même individu, il ne voit qu'un elfe. Si cette perspective est simpliste, elle est représentative de ce que signifie être un demi-elfe à Faerûn.

Aux yeux des elfes les plus conservateurs, les demi-elfes sont emblématiques du déclin de leur civilisation et ils représentent une dilution de l'héritage de leur race et de leur culture qui annonce sa fin. Du point de vue des humains, les demi-elfes ont par contre un avantage injuste sur leurs pairs entièrement humains et sont considérés comme privilégiés ou chanceux, peu importe les circonstances dans lesquelles ils sont nés.

Mais les choses ne sont pas aussi tranchées pour la plupart des habitants de Faerûn. Les demi-elfes sont généralement tolérés où qu'ils aillent ou s'installent. Cela dit, une société qui n'apprécie pas les elfes ou les humains a des chances d'avoir les mêmes préjugés à l'égard d'un individu possédant le sang de l'une ou l'autre de ces races. Si les demi-elfes ne seront par contre pas ostracisés dans une société qui estime les humains ou les elfes, ils se verront généralement accorder un statut inférieur à ces derniers.

Une jeune race aux racines anciennes

Dans un lointain passé, humains et elfes se croisaient rarement, et les demi-elfes étaient ainsi peu nombreux. Seuls les anciens royaumes elfes de Cormanthyr et de Myth Drannor comptaient une importante population de demi-elfes. Ce n'est que lors du dernier millénaire, au cours duquel les races se sont mises à se côtoyer plus régulièrement, que la population de demi-elfes s'est accrue au point qu'on en rencontre maintenant dans tout Faerûn.

Sans surprise, les demi-elfes apprécient la compagnie de leurs semblables et un groupe de demi-elfes aura tendance à attirer d'autres demi-elfes. La plupart des demi-elfes du Nord et de la côte des Épées ont un mélange de sang d'elfes de la lune et d'Illuskiens ou de Téthyriens. Dans le reste de Faerûn, on trouve des communautés importantes de demi-elfes dans le bois d'Yuir et dans tout l'Aglarond. Les demi-elfes aquatiques résident à proximité du littoral, notamment sur la côte des Dragons, les rives de l'Aglarond, de l'Impiltur, de la Sembie et du golfe de Vilhon La population de demi-elfes drows est pour sa part plus concentrée dans le Dembrath, qui a été conquis par les elfes noirs il y a de nombreuses années, et dans l'Underdark, où la maison Ousstyl a acquis une bien mauvaise réputation à cause de son penchant pour les humains.

Un héritage mixte

La population demi-elfe est très diverse, étant donné la quantité de combinaisons possibles entre les variantes raciales des elfes et les ethnies humaines. Les demi-elfes considèrent pour la plupart que leur nature duelle est une bénédiction plus qu'un poids, car ils bénéficient de talents et d'un point de vue sur le monde que bien peu d'humains et d'elfes pur-sang peuvent connaître un jour.

Par contre, cet héritage mixte signifie qu'ils doivent constamment faire un effort s'ils doivent se mêler aux humains ou aux elfes. Par exemple, les demi-elfes qui sont nés et ont été élevés dans des communautés humaines portent généralement des noms humains et ceux qui sont nés dans des communautés elfes portent des noms elfes. Dans certains endroits, les enfants demi-elfes sont baptisés en fonction de leur « autre » parent, ou reçoivent un nom qui combine la culture elfe et humaine, ce qui les distingue du reste de la communauté.

Les demi-elfes parlent à la fois le commun et l'elfique. Les demi-elfes du bois d'Yuir parlent également aglarondien.

Les demi-elfes de Faerûn possèdent les traits raciaux des demi-elfes du *Player's Handbook*, mais des variantes sont possibles (consultez l'encart « Variantes de demi-elfes »).



Les dieux de deux peuples

Il n'existe aucun dieu demi-elfe et ceux-ci doivent donc choisir des dieux elfes ou humains, mais une partie des demi-elfes croyants sont convaincus que ce sont les dieux qui les choisissent et non l'inverse. Les demi-elfes vénèrent souvent les dieux de la culture dans laquelle ils ont été élevés. Certains se tournent cependant vers les dieux qui représentent l'autre aspect de leur héritage, soit par rébellion, soit parce qu'ils ressentent cette vocation ou ce besoin.

Comme c'est le cas de nombreuses personnes, les demi-elfes choisissent souvent leur dieu favori en fonction de leur vocation ou de leur profession : Corellon Larethian, Azouth, ou Mystra pour les magiciens, Solonor Thelandira ou Mailikki pour les rôdeurs, Milil ou Corellon pour les poètes et les bardes et ainsi de suite.

De nombreux demi-elfes vénèrent Sunie ou Hanali Celanil en hommage à l'amour que leurs parents éprouvaient l'un pour l'autre, et on considère d'ailleurs que les deux déesses sont de bonnes amies. Certains demi-elfes se sentent plus attirés par des extérieurs, comme Aurile, Eldath, Erevan Ilesere et Ilmater, ou des dieux de la nature comme Mailikki, Rillifane Rallathil et Silvanus. Les demi-elfes originaires de l'Aglarond se tournent souvent vers Chauntéa, Sélune, ou prennent un membre de la Seldarine comme protecteur.

Variantes de demi-elfes

Certains demi-elfes de Faerûn possèdent un trait racial qui remplace leur trait polyvalence. Si votre MD vous le permet, votre personnage peut abandonner son trait polyvalence pour prendre le trait sens aiguisés ou un trait qui dépend de son ascendance elfique :

- Un demi-elfe dont un parent est un **elfe sylvestre** peut choisir le trait d'elfe sylvestre : entraînement aux armes elfiques, pied léger ou cachette naturelle.
- Un demi-elfe dont un parent est un **elfe de la lune** ou un **elfe du soleil** peut choisir le trait de haut-elfe : entraînement aux armes elfiques, ou tour de magie.
- Un demi-elfe dont un parent est un **drow** peut choisir le trait magie drow.
- Un demi-elfe dont un parent est un **elfe aquatique** peut choisir une vitesse de nage de 9 m.

Les demi-orcs

Depuis aussi longtemps que l'on s'en souvienne, il y a toujours eu des demi-orcs, ou du moins depuis qu'ils ont des contacts avec les humains. Cela dit, malgré tout le temps écoulé, ils n'ont toujours pas réussi à se faire une place dans la civilisation faerûnienne. Mais il serait peut-être plus juste de dire que cette civilisation ne leur a pas laissé de place.

La plupart des roturiers possèdent une aversion solidement ancrée des demi-orcs uniquement basée sur leur apparence. Quiconque ressemble autant à un orc, raisonnent-ils, est nécessairement un orc et mieux vaut qu'il garde ses distances. Les demi-orcs sont typiquement plus forts et robustes que leurs pairs humains et peuvent ainsi facilement trouver du travail dans les villes. Cependant, ils restent toujours ostracisés par leur apparence. Les demi-orcs réagissent généralement à cela de l'une des manières suivantes : en embrassant leurs différences et en

s'enorgueillissant de leur supériorité physique ; en se faisant discrets et en tentant de ne pas attirer l'attention ; ou en abandonnant toute tentative de s'intégrer et en adoptant une vie nomade.

Les demi-orcs de Faerûn possèdent les traits raciaux des demi-orcs du *Player's Handbook*. Ils parlent commun et orc. Les quelques rares exemples de langue orque écrite utilisent l'alphabet dethek.

Le sang ne peut mentir

Les demi-orcs doivent leur calvaire au dieu Gruumsh, le créateur des orcs. D'après la légende, quand Gruumsh découvrit que tous les territoires du monde étaient déjà occupés par d'autres races, il jura que les orcs se vengeraient en prenant ce qu'ils voulaient par la force. Et, encore aujourd'hui, de grandes hordes d'orc se forment périodiquement et émergent des terres sauvages pour piller et tuer.

Le mot « orc » a ainsi pris une connotation négative dans l'esprit de tous les autres habitants de Faerûn. Par ailleurs, le mot « demi » est une marque de dérision dans la culture orque. Certains demi-orcs élevés parmi les orcs réagissent à cette stigmatisation en faisant preuve de plus de violence que les autres membres de la tribu et il leur arrive ainsi d'atteindre des postes de pouvoir. Cependant, tout demi-orc extérieur sera rejeté de la société orque en raison de son sang impur. Cependant, ils ne sont pas plus acceptés dans les autres sociétés à cause de leur ascendance orque.



Les demi-orcs déstabilisent et intimident souvent les personnes en présence de qui ils se trouvent, ce qui est à la fois un bien et un mal. En effet, ceux qui les craignent les laissent souvent en paix, mais ceux qui se sentent menacés les discriminent, voire les agressent purement et simplement. Les préjudices dont ils sont victimes les rendent peu enclins à accorder leur confiance, même à ceux qui les traitent bien, car tous ont déjà été trompés par de tels comportements. Leur sang orc, la Marque de Gruumsh, les rend irascibles et agressifs envers ceux qui les traitent injustement.

Ayant été élevés parmi les orcs ou dans l'ombre de cet héritage, les demi-orcs font rarement l'expérience de la bonne société et, quand ils traitent avec d'autres individus, ils passent généralement pour des êtres bourrus, directs ou grossiers. Ils disent ce qu'ils pensent avec une franchise toute orque, sans tenir compte de la manière dont leur opinion est reçue. Peu importe où ils vivent, les demi-orcs se trouvent généralement définis par ceux qui les entourent en fonction de leur utilité comme manœuvres ou soldats. Seuls quelques rares individus ont la chance d'être jugés en fonction de leur personnalité et de leurs actes plutôt que de leur ascendance.

Les patries des demi-orcs

De grandes communautés de demi-orcs résident dans des régions éloignées de la côte des Épées, comme le Thesk et le Chessenta, et y vivent comme des citoyens à part entière depuis plusieurs générations. Il est rare de trouver de pareils endroits dans le Nord. Une petite communauté était bien en train de se former près du Royaume de Maintes-flèches, mais la récente guerre contre les orcs de cette région a dispersé ce noyau de population.

Il n'existe aujourd'hui aucun endroit civilisé du Nord où réside une population importante de demi-orcs. Cela dit, on en rencontre toujours quelques-uns dans les banlieues des communautés stables. Ironiquement, c'est dans les cités, les plus peuplés et les plus civilisés, que les demi-orcs ont le plus de chance d'être acceptés. Dans les grandes cités, les gens sont généralement plus cosmopolites.

À Waterdeep, par exemple, les demi-orcs se comptent par centaines, mais ne représentent qu'un infime pourcentage de la population de la ville. Les demi-orcs installés à Waterdeep (qu'ils y soient nés, viennent du continent ou soient arrivés par bateau) apprécient de pouvoir s'y trouver acceptés, ou tout au moins tolérés.

Les divinités demi-orcs

Étant donnée leur nature duelle, il n'est pas étonnant que les demi-orcs vénèrent des divinités issues à la fois du panthéon des orcs et de celui des humains. Seuls ou en groupes, les demi-orcs adressent leurs prières à des divinités orques, notamment Ilneval, qui est considéré comme le protecteur des demi-orcs et autres sang-mêlés d'ascendance orque.

Les dieux de Faerûn

Les demi-orcs qui tentent de s'intégrer dans les sociétés humaines adoptent souvent une divinité humaine par simplicité (cela dit, c'est rarement juste pour sauver les apparences). Ils apprécient notamment les divinités faerûniennes de la guerre et de la ruse comme Baine, Mask ou Tempus.

La première famille

Le panthéon orc est appelé la Tribu de Celui-qui-Veille. Il s'agit d'un groupe de dieux brutaux et cruels, dominés par Gruumsh Un-Œil, leur père et chef. Ce dieu de la conquête, de la force et de la survie est la némésis du dieu elfe Corellon Larethian. On raconte en effet que c'est une flèche de Corellon qui a emporté l'œil de Gruumsh.

La divinité maternelle des orcs s'appelle Luthic. Elle est la compagne de Gruumsh et la déesse de la fécondité, des cavernes et de la sorcellerie.

Bahgtru, le fils de Gruumsh, est le dieu de la force brute et pure. Il est réputé pour sa puissance, mais d'une balourdise qui lui attire le mépris de certains.

Le chef de la horde

Le dieu protecteur des demi-orcs est le dieu de la guerre Ilneval. Il porte le titre de maître de la Guerre dans le panthéon et est vénéré par ceux qui croient en la sagesse de fondre sur l'ennemi en vaste supériorité numérique.

Noir et blanc

Les deux membres les plus sinistres du panthéon orc se trouvent à l'opposé du spectre visuel. Le premier est Shargaas, le Seigneur de la nuit, dieu des ténèbres, de la nuit et de la discrétion. Le second est Yurtrus la Main-Blanche, Seigneur des asticots et terrible dieu des épidémies et de la mort.

Les gnomes

Les gnomes sont des êtres de petite stature qui vivent dans les recoins de Faerûn, loin des regards indésirables. Il s'agit d'une des races comptant le moins de membres et parmi les moins influentes du monde, ce qui leur a valu le surnom de « Peuple oublié ». Cette appellation ne les dérange pas et ils apprécient généralement l'anonymat et la protection que ce statut leur confère.

Selon les légendes, les premiers gnomes de Faerûn sont nés de gemmes mystiques enterrées dans les profondeurs de la terre, ce qui expliquerait à la fois leur passion pour les gemmes et le confort qu'ils trouvent dans leurs terriers souterrains. On raconte que des diamants mystiques sont à l'origine des gnomes des roches, des émeraudes à l'origine de ceux des forêts, et des rubis à l'origine de ceux des profondeurs. Depuis la nuit des temps, les gnomes vivent cachés loin des autres races et craignent que leur mode de vie ne survive pas à une trop grande visibilité.

Les gnomes apprécient les échanges et la collaboration avec les humains, les elfes et les nains, mais ils sont conscients qu'ils sont issus d'une race peu nombreuse et relativement insignifiante et que leurs intérêts risquent toujours de passer au second plan, même auprès de leurs alliés. Et en effet, il n'est pas rare que les membres des autres races traitent les gnomes comme des citoyens de seconde classe et que, s'ils pensent du bien de leurs amis gnomes, ils n'accordent guère de mérite aux gnomes en tant que peuple. Les gnomes se trouvent ainsi souvent sous-estimés, et ils font de ce manque d'estime à la fois un moyen de se défendre ou d'attaquer si le besoin s'en fait sentir.

Comme les nains, les gnomes affrontent régulièrement les kobolds, les gobelinoïdes et les orcs lors de conflits territoriaux. Cela dit, ils partagent avec les kobolds une haine réciproque bien particulière. Une légende partagée par les deux races raconte en effet qu'il y a bien longtemps, le dieu Garl Brilledor a piégé le dieu kobold Kurtulmak et, par un glissement de terrain, l'a enfermé dans un dédale souterrain sans fin, s'attirant sa rancœur éternelle.

Les gnomes des forêts

Les solitaires gnomes des forêts mènent une vie simple dans leurs terriers à flanc de colline dans les profondeurs des forêts. Quelqu'un pourrait passer sa vie à seulement quelques kilomètres d'un village de gnomes des forêts sans jamais le savoir. Dans ces communautés, l'anonymat et la discrétion sont synonymes de protection, de paix et de survie. Si quelqu'un les découvre mais les traite bien, les gnomes des forêts s'avèrent être de bons voisins. Cela dit, ils gardent généralement leurs distances avec tout le monde, y compris les civilisations qu'ils considèrent comme amicales.

Les gnomes des forêts utilisent leur affinité avec les petits animaux et leur talent inné pour les illusions pour passer inaperçus. Si cela s'avère nécessaire, une communauté de gnomes des forêts n'hésitera cependant pas à exploiter toutes les ressources à sa disposition pour se défendre. Cela étant, des villages entiers disparaissent parfois après avoir été découverts pour se réinstaller dans un endroit inexploré de la forêt.

Les rares gnomes des forêts qui quittent les leurs pour devenir aventuriers utilisent généralement leur connaissance de la nature et leurs dons magiques pour devenir des guides, des éclaireurs ou des mystiques. Leur proximité avec la nature prédispose également de nombreux gnomes des forêts à devenir des druides au service de divers esprits et divinités de la forêt.

Les gnomes des forêts de Faerûn possèdent les traits raciaux des gnomes des forêts du *Player's Handbook*.

Les gnomes des roches

Quand ils évoquent les gnomes, la plupart des gens de la côte des Épées et du Nord parlent en réalité des gnomes des roches. À la différence de leurs timides cousins des forêts, les gnomes des roches sont d'une curiosité insatiable et ils interagissent souvent avec des représentants d'autres races, surtout si ces individus peuvent leur apprendre quelque chose. Les gnomes des roches s'installent généralement autour des villes et villages, dans leurs propres enclaves, mais il arrive parfois qu'un gnome aventureux décide de s'installer dans une ville humaine ou naine.

C'est dans les Contrées du mitan occidentales et le long de la côte de la mer Étincelante que l'on a le plus de chances de trouver des communautés de gnomes des roches, mais il n'est pas rare de rencontrer des gnomes des roches en train de voyager d'une communauté à l'autre afin de commercer ou d'apprendre auprès d'étrangers, qu'ils soient ou non de leur race.

Les gnomes des roches qui quittent leurs communautés trouvent généralement un travail qui leur permet d'exploiter leurs aptitudes raciales. Leur héritage ainsi que leur intérêt inné pour les pierres précieuses en font ainsi des lapidaires et des joailliers de talent. Les gnomes des roches peuvent également se reposer sur leurs affinités avec les machines pour devenir des bricoleurs, des alchimistes ou des ingénieurs. Dans les communautés humaines, il n'est pas rare de rencontrer des tuteurs et

Les Dames des collines Dorées

La mythologie des gnomes possède une étrange caractéristique : il ne se trouve aucune femme parmi leur panthéon. Selon la légende, les Dames des collines Dorées sont parties accomplir une mystérieuse mission il y a bien longtemps et ne sont toujours pas revenues. La mission des Dames varie en fonction des versions de ces histoires. Dans certaines, elles ont entrepris de récolter un exemplaire de toutes les beautés et richesses de Toril. Dans d'autres, elles ont un plan secret pour vaincre les maux qui affligent le monde, mais elles doivent se protéger en restant anonymes et elles ont donc fait oublier au monde entier leur nom et leur identité. On dit des gnomes qui partent loin de chez eux qu'ils sont « partis chercher les Dames ».

des sages gnomes, car leur longue espérance de vie leur permet d'acquérir et de transmettre des connaissances pendant plusieurs générations.

Les gnomes des roches de Faerûn possèdent les traits raciaux des gnomes des roches du *Player's Handbook*.

Les gnomes des profondeurs (svirfneblins)

Les svirfneblins, ou gnomes des profondeurs, qui vivent dans l'Underdark, sont très différents de leurs cousins de la surface. Ils sont en effet renfrognés et sérieux quand les gnomes des roches ou des forêts sont plutôt joyeux et optimistes. Ils partagent cependant avec leurs cousins une obsession pour l'intimité et leurs foyers sous la surface de Faerûn sont bien cachés et gardés.

Confrontés à l'hostilité de leurs voisins de l'Underdark, notamment les drows, les villages et royaumes de svirfneblins courent constamment le risque d'être déplacés, conquis ou détruits. Tel a d'ailleurs été le destin de Blingdenpierre, l'une des plus grandes forteresses de gnomes des profondeurs, qui s'est dressée pendant deux mille ans avant d'être envahie, il y a à peine plus d'un siècle, par les elfes noirs de Menzoberranzan. Les gnomes des profondeurs ont récemment reconquis leur ancien domaine et ils s'efforcent maintenant de se débarrasser des entités malignes qui se sont glissées dans leurs tunnels et terriers en leur absence.

Les gnomes des profondeurs sont minces. Ils ont une carnation sombre, et avec des nuances terreuses et grises. La tête des hommes est entièrement glabre, mais les femmes ont encore des cheveux. Les deux sexes sont dépourvus, ou presque, de pilosité corporelle et leur peau a l'aspect de la pierre.



Don de gnome des profondeurs

Si votre MD vous permet d'utiliser des dons, un personnage gnome des profondeurs peut posséder le don suivant.

Magie svirfnebline
Prérequis : gnome (gnome des profondeurs)

Vous avez hérité de vos ancêtres un pouvoir d'incantation inné. Ce pouvoir vous permet de lancer *non-détection* avec une portée personnelle à volonté, sans composante matérielle. Vous pouvez également lancer chacun des sorts suivants une fois : *cécité/surdité, flou* et *déguisement*. Vous pouvez de nouveau lancer ces sorts une fois que vous avez terminé un long repos. Votre caractéristique d'incantation pour ces sorts est l'Intelligence.

Les aventuriers gnomes des profondeurs sont aussi curieux et téméraires que ceux des autres races. Certains d'entre eux trouvent un sens à leur existence en s'installant avec d'autres races souterraines, tandis que d'autres rejoignent la surface. Ceux qui étudient les arts arcaniques de l'illusion, notamment, s'éloignent de leur foyer originel afin de partir en quête de connaissances auxquelles ils n'ont pas accès dans leur propre pays.

Svirfneblins : traits de variante raciale

Les svirfneblins possèdent les traits des gnomes présentés dans le *Player's Handbook*, ainsi que les traits de variante raciale suivants. À la différence des autres gnomes, les svirfneblins sont généralement d'alignement neutre. Ils pèsent entre 40 et 60 kilos, atteignent la maturité à 25 ans et peuvent vivre entre 200 et 250 ans.

Bonus de caractéristiques. Votre valeur de Dextérité augmente de 1.

Vision dans le noir supérieure. La portée de votre vision dans le noir est de 36 m.

Camouflage dans la rocaille. Vous êtes avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) destinés à vous cacher dans un terrain rocheux.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun des profondeurs.

Les divinités gnomes

Les gnomes honorent un petit panthéon constitué de sept dieux principaux appelés les Seigneurs des collines Dorées, ainsi que deux autres entités.

Les sages protecteurs

Garl Brilledor, le Protecteur vigilant, est le roi des dieux gnomes. C'est une divinité de l'humour, de la taille des gemmes, de la protection et de la mystification. Il utilise ses canulars pour protéger les gnomes et apprendre l'humilité et la sagesse à ses victimes. Le second de Garl se nomme Gaerdal Maindefer. Il est le dieu de la guerre et symbolise la vigilance et la défense.

Les dieux de la nature

Baervan Sauvagerrant est le dieu gnome des forêts et autres terres boisées. Il ne se déplace jamais sans son compagnon Chiktikka Vivepattes, un grand raton laveur, qui est considéré comme le plus sage des deux. Segojan Hanteterre est le dieu des étendues sauvages souterraines, des terriers et de la faune et de la flore qui s'y trouvent.

L'ombre et la pierre

Baravar Capedombre, dieu de l'illusion et de la supercherie, est également appelé respectueusement le Rusé. Callarduran Mainlisse est le dieu de la pierre et de l'Underdark et le protecteur des svirfneblins.

L'artisanat et l'invention

Flandal Peaudacier, le dieu des mines et des forgerons est également appelé le Forgeacier. Il est également le dieu gnome de la condition physique et de la bonne santé. L'intrépide Nebelun Touche-à-Tout est le dieu de l'invention et de la chance. Bien qu'il ne fasse pas partie des Sept seigneurs des collines Dorées, il est vénéré par de nombreux gnomes. « Par la tête de Nebelun ! » est une exclamation courante qui exprime l'euphorie de la découverte.

Le Rampeur du Dessous

Le dernier membre du panthéon gnome se nomme Urdlen. Il n'a pas l'apparence d'un gnome, mais d'une taupe pâle et aveugle et de la taille d'un éléphant. Urden est le dieu griffu de la soif de sang et du mal, de la cupidité et des impulsions incontrôlables. On avertit souvent les jeunes gnomes de ne « jamais laisser Urdlen creuser dans leur cœur », afin qu'ils ne cèdent pas à des pulsions malsaines.



Les sangdragons

Les sangdragons, sont de fiers et honorables humanoïdes draconiques originaires d'un autre monde et relativement rares dans celui-ci. Asservis par les dragons sur leur terre d'origine, ils sont maintenant libres et cherchent leur place et leur raison d'être dans ce nouveau monde.

Des origines incertaines

Comme toutes les histoires qui parlent d'événements d'un lointain passé, les contes des origines des sangdragons sont confus et parfois contradictoires. À sa manière, chacun révèle cependant quelque chose sur les sangdragons.

Selon l'un de ces contes, les sangdragons furent façonnés par le dieu-dragon Io en même temps que les dragons. Au commencement, Io réunit les brillants esprits astraux et la furie incontrôlée des éléments. Les grands esprits devinrent des dragons, des créatures si puissantes, fières et pleines de volonté qu'ils étaient destinés à devenir les seigneurs du nouveau monde. Les esprits inférieurs devinrent les sangdragons. Bien qu'ils soient plus petits, ils n'en étaient pas moins draconiques. Ce conte insiste sur la proximité entre les dragons et les sangdragons, tout en soulignant l'ordre naturel des choses : les dragons règnent et les sangdraongs servent. Du moins est-ce la version des anciens maîtres des sangdragons.

D'après une autre légende, Io créa les dragons à la naissance du monde, mais les sangdragons n'existaient pas encore. Puis vint la guerre de l'Aube, au cours de laquelle le primordial Erek-Hus, le Roi de la terreur, tua Io. Brandissant une hache grossièrement taillée dans de l'adamantium, le béhémoth trancha Io dans la longueur, du haut du crâne jusqu'au bout de la queue et, des deux moitiés du dieu-dragon surgirent de nouveaux dieux : Bahamut et Tiamat. Le monde avait été éclaboussé de gouttelettes de sang divin, qui donnèrent naissance aux premiers sangdragons. Ceux qui donnent du crédit à cette histoire des origines se séparent en deux clans : ceux qui pensent que les sangdragons sont sans conteste inférieurs aux dragons, qui ont été façonnés par la main aimante de Io, et ceux qui pointent du doigt que les sangdragons ont émergé du sang même du dieu-dragon, tous comme les deux divinités draconiques ont émergé des morceaux de son corps. Les sangdragons ne devraient-ils pas alors être considérés comme des dieux ?

Une troisième histoire des origines raconte que les sangdragons furent les premiers-nés sur le monde et avaient été créés avant les autres races humanoïdes, qui n'étaient que de pâles imitations de leur perfection. Io façonna les sangdragons et les fit baigner dans son feu, puis répandit son propre sang pour leur donner vie. Les premiers sangdragons étaient les compagnons et les alliés du dieu, formant sa cour astrale et chantant ses louanges. La création des dragons ne vint qu'ensuite, au début de la guerre de l'Aube, et ils n'étaient destinés qu'à être des engins de destruction. Cette vision de l'histoire des sangdragons est soutenue par tous ceux qui pensent que les sangdragons sont supérieurs aux autres races et devraient être les maîtres des dragons et non l'inverse.

En dépit de leurs divergences, ces légendes se recoupent toutes sur un point : les sangdragons doivent leur existence à Io, le grand dieu-dragon qui a créé toutes les races draconiques. Elles s'accordent également à dire que les sangdragons ne sont pas les créations de Bahamut ou de Tiamat, et ils ne sont ainsi pas destinés à prendre un parti prédéterminé dans le conflit qui les oppose. Chaque sangdragon, quelle que soit son ascendance draconique, fait un choix qui lui est propre en termes d'éthique et de morale.

Le combat pour la liberté

Les sangdragons sont originaires d'Abeir, le monde primordial jumeau de Toril. Sur ce monde, les sangdragons sont asservis aux dragons. Une partie d'entre eux a cependant réussi à se libérer de ce joug et à fonder des nations de sangdragons libres. Au cours de la Magepeste, les deux mondes entrèrent en contact et le Tymanchebar, l'une de ces nations de sangdragons libres, se trouva transporté à Faerûn. Elle prit la place de la nation d'Unther, également déplacée, et sur les ruines de ces deux empires, les sangdragons ayant survécu au cataclysme formèrent le Tymanther, une nouvelle nation sangdragon sur Faerûn.

Dans un premier temps, les sangdragons de Tymanther firent leur possible pour s'intégrer à ce nouveau monde tout en préservant leurs traditions et leur culture. Ils gagnèrent ainsi la réputation d'être honorables et de susciter le respect. À peine quelques générations après, cependant, la seconde Fracture renvoya l'Unther à Faerûn et le peuple déplacé entreprit alors de reconquérir le territoire qu'il avait perdu à la nation de Tymanther. Encore hébétés suite à ce désastre, les quelques sangdragons qui se trouvent encore sur Faerûn sont en train de se rendre compte qu'ils doivent en faire encore plus et avec moins de ressources à leur disposition pour trouver leur place en ce monde.

Honneur et famille

Tous les aspects de la vie des sangdragons sont dictés par leur code de l'honneur et une stricte adhésion à leurs traditions. La structure de la société des sangdragons est très ordonnée et chaque membre de celle-ci fait son possible pour servir sa famille et son clan. Cette loyauté et ce sens du devoir ont permis aux sangdragons de survivre à leur long passé d'asservissement et de créer des communautés et des nations libres.

Dans la culture sangdragon, la famille est constituée des parents directs d'un individu et un clan est un assemblage de familles unies par des alliances, des mariages, ou un passé commun. S'ils se trouvent rarement confrontés à un choix opposant leur famille et leur clan, les sangdragons considèrent généralement que le bien-être du clan passe avant tout le reste. L'honneur d'un clan pousse ainsi les sangdragons à accomplir des actes héroïques, téméraires, ou à dépasser leurs limites, pour peu que cela bénéficie à la gloire du clan d'abord, et ensuite seulement la leur.

La Fracture a mis ces principes à l'épreuve et certains clans en sont sortis fracturés et déstabilisés. Certains sangdragons de Faerûn tentent ainsi de retrouver les liens qu'ils avaient avec un clan ou une famille maintenant perdus en tissant de nouvelles relations avec des alliés et compagnons qui ne sont pas de leur race.

Les sangdragons de Faerûn possèdent les traits raciaux des sangdragons du *Player's Handbook*.

Philosophie et religion

Le code de l'honneur et la loyauté indéfectible dont font preuve les sangdragons remplissent chez eux le rôle d'une foi et, selon les plus traditionalistes d'entre eux, c'est toute la religion dont ils ont besoin. Après avoir été forcés à vénérer leurs maîtres draconiques dans les temps anciens, ils font généralement preuve de scepticisme envers la religion qu'ils assimilent à une forme de servitude. Les sceptiques pensent que peu importe la manière dont leur dieu originel Io les a créés, cette vieille divinité est morte depuis longtemps ou indifférente à ce qu'ils vivent, et les dieux dragons qui l'ont supplantée semblent surtout intéressés par la création d'armées leur permettant de mener leurs conflits séculaires.

Certains sangdragons entendent cependant l'appel des dieux de Faerûn et choisissent de les servir, et ils se montrent alors aussi loyaux dans leur foi que pour toute autre cause. Bahamut et Tiamat ont tous deux des adorateurs sangdragons, ainsi que Torm et Tyr, qui partagent le même sens de l'honneur et de l'ordre. De même, certains sangdragons sont sensibles à l'esprit guerrier démontré par Tempus et la Cavalière Rouge, et Kélemvor rappelle à d'autres l'inéluctabilité de la mort et la nécessité de bien vivre pendant le temps qui leur est imparti. Aux yeux des sangdragons, les croyances religieuses sont une affaire personnelle, et elles ont chez certains une place aussi importante que leur famille ou leur clan.

Les tieffelins

Les tieffelins de Faerûn sont des humains possédant du sang fiélon. Ils partagent pour la plupart un lien, qu'ils doivent aux machinations de l'archidiable Asmodée il y a un siècle.

La Marque d'Asmodée

Lors de la Magepeste, Asmodée dévora l'étincelle divine d'Azouth et devint ainsi un dieu. Suite à cela, Asmodée, aidé d'un convent de sorciers appelé les Treize de Toril, accomplit un rite grâce auquel l'archidiable déclara tous les tieffelins du monde siens en les condamnant à porter le « sang d'Asmodée ». Cela fit de tous les tieffelins des « descendants » du Seigneur des Neuf Enfers, en dépit de leur ascendance véritable, et les transforma en créatures partageant des traits avec leur prétendu géniteur. Les autres habitants de Faerûn, rendus mal à l'aise par l'aspect diabolique de ces êtres, se mirent à se méfier des tiefflins, voire à les considérer avec hostilité.

En dépit de ce que certains peuvent croire, Asmodée n'a aucune influence sur ses « enfants ». Les tieffelins sont en effet aussi libres de leurs décisions qu'ils l'ont toujours été. Si certains ont choisi de servir le seigneur des Neuf Enfers dans ses manigances, d'autres s'alignent avec différentes factions fiélonnes (ou aucune faction) et font leur possible pour garder leurs distances avec la politique des Enfers.

Depuis le rituel qui a répandu la malédiction d'Asmodée il y a un siècle, de nouveaux tieffelins affiliés à d'autres lignées infernales sont nés sur Faerûn, mais ceux qui portent la marque de l'archidiable (et leurs descendants) forment encore la grande majorité de leur population.

Les tieffelins de Faerûn possèdent généralement les traits raciaux des tieffelins du *Player's Handbook*. Ceux qui ne descendent pas d'Asmodée peuvent cependant posséder des caractéristiques différentes, ainsi que vous pouvez le voir dans l'encart « Variantes de tieffelins ».

Variantes de tieffelins

Tous les tieffelins ne possèdent pas nécessairement le sang d'Asmodée et ils peuvent ainsi posséder des traits qui diffèrent de ceux présentés dans le *Player's Handbook*. Le maître du donjon peut vous permettre de choisir l'une des variantes présentées ci-dessous. Cela dit, certaines de ces caractéristiques, comme langue du diable, feu de l'enfer et ailé, sont mutuellement exclusives.

Apparence. Votre tieffelin a peut-être une apparence qui le différencie de ses congénères. Au lieu des caractéristiques physiques décrites dans le *Player's Handbook*, choisissez 1d4 + 1 caractéristiques dans la liste suivante : petites cornes ; crocs ou dents effilées ; langue fourchue ; yeux de chat ; hexadactylie ; pattes de chèvres ; sabots fourchus ; queue fourchue ; peau parcheminée ou écailleuse ; peau rouge ou bleu nuit ; dépourvu d'ombre ou de reflet ; sent le soufre.

Sauvage. Vous gagnez Intelligence +1 et Dextérité +2. Ce trait remplace le trait bonus de caractéristiques.

Langue du diable. Vous connaissez le tour de magie *moquerie cruelle*. Quand vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer une fois *charme-personne* comme un sort de niveau 2. Quand vous atteignez le niveau 5, vous pouvez lancer une fois *envoûtement*. Vous devez finir un repos long avant de pouvoir relancer ces sorts grâce à ce trait. Quand vous utilisez ce trait, votre caractéristique d'incantation est le Charisme. Ce trait remplace le trait ascendance infernale.

Feu de l'enfer. Une fois que vous avez atteint le niveau 3, vous pouvez lancer *mains brûlantes* une fois par jour comme un sort de niveau 2. Ce trait remplace le sort *représailles infernales* du trait ascendance infernale.

Ailé. Une paire d'ailes de chauve-souris émerge de vos omoplates. Votre vitesse de déplacement en vol est de 9 m. Ce trait remplace le trait ascendance infernale.

Une race sans patrie

En tant que descendants de races infernales, les tieffelins ne possèdent aucune nation dans Faerûn. Cela dit, certaines régions ou nations sont plus tolérantes que d'autres.

Dans le nord, c'est à Neverwinter que l'on rencontre la plus grande population de tieffelins. Dans la mesure où l'Ashmadaï, un violent culte dévoué à Asmodée, est également présent en ville, il n'est cependant pas rare que les citoyens fassent preuve d'une certaine méfiance envers les tieffelins. Ils ne peuvent en effet pas savoir s'ils sont membres de l'Ashmadaï ou venus à Neverwinter pour pouvoir trouver véritablement leur place dans la métropole.

On rencontre de petits groupes épars de tieffelins dans tout Faerûn, notamment dans les villes cosmopolites (où ils peuvent, dans une certaine mesure, conserver un certain anonymat) et dans de petites villes qui sont prêtes à accueillir n'importe qui dans la mesure où ces personnes peuvent aider la communauté à survivre et prospérer.

Les tieffelins sont bien installés au Calimshan, au sud, où ils sont nombreux à avoir combattu au service de djinns comme mercenaires, et où ils servent maintenant d'autres maîtres en échange d'une solde. À l'est, de nombreux tieffelins vivent en Aglarond (il s'agit d'esclaves ou de descendants d'esclaves qui ont fui le Thay) et en Mulhorande, où l'on croit que les tieffelins portent le sang des anciens dieux mulhorandis.

Des fidèles isolés

Si de nombreux Faerûniens croient que tous les tieffelins vénèrent Asmodée et les seigneurs des Neufs Enfers, ce n'est en réalité vrai que pour une fraction d'entre eux. Cela dit, ils sont assez nombreux à vénérer des diables ou des démons pour apporter du crédit à ces rumeurs et soupçons.

Les tieffelins qui vénèrent un dieu autre qu'Asmodée se tournent généralement vers une divinité qui porte un regard bienveillant sur les extérieurs, comme Ilmater, Mask, Séluné, Shar ou Tymora. Les dieux de la connaissance, de la survie, de la ruse et de la guerre font également partie des divinités favorites des tieffelins, qui apprécient ces domaines. Beshaba a quant à elle des fidèles tieffelins qui considèrent l'accident de leur naissance comme une cruelle blague qu'ils ont choisi d'accepter pleinement.

Par ailleurs, les adeptes de certaines religions faerûniennes sont à la fois intrigués et perturbés par les récits de certains tieffelins, qui prétendent recevoir des visions des dieux de Faerûn, qui leur apparaissent alors sous la forme de tieffelins. Ils prénomment une de ces entités la « pâle déesse cornue de la lune » (Séluné) et une autre la « sombre et diabolique dame de la fortune » (Tymora). Selon les tieffelins, cela prouve que l'apparence et l'ascendance importent moins aux dieux que le cœur et l'âme d'un individu.

Les noms tieffelins

Un grand nombre de parents tieffelins donnent un nom à leurs rejetons en adoptant les conventions de la culture dans laquelle ces derniers naissent. Ainsi, s'ils vivent dans une communauté humaine, ils utiliseront des noms humains (afin de mieux passer pour des citoyens « normaux »). D'autres adoptent des noms dérivés de la langue infernale qui se sont transmis de génération en génération.

En outre, certains tieffelins de Faerûn adoptent des noms tirés des langues et des cultures où leur population est nombreuse et où ils sont acceptés, comme le Calimshan ou la Mulhorande, et dont les sonorités sont étrangères aux oreilles des gens du Nord et de la côte des Épées.

Ainsi, Al-Khem et Beni-Asmodaï sont deux patronymes tieffelins d'origine calishite qui proclament l'héritage de leur race, tout comme les prénoms Haroun, Ishaq et Nizam (masculins) ou Hania, Rashaa et Zaar (féminins).

Les noms mulhorandis qui commencent par « Sia » ou « Zia » et sont suivis du nom d'un dieu indiquent que celui qui le porte est de la lignée de ce dieu, comme Zianhur et Siasobek. Les noms couramment utilisés par les tieffelins mulhorandis sont : Aybtep (« cornu »), Bahati (« esprit sage »), Het (« fumée »), Kamen (« sombre »), Katsu (« enfant des étoiles »), et Kohl (« œil sombre »).

Les aasimars

Les aasimars sont les opposés célestes des tieffelins. Ils sont les descendants d'humains aux origines célestes. Les aasimars sont moins nombreux que les tieffelins dans les Royaumes, mais ils sont néanmoins assez représentés pour que certains deviennent des aventuriers. Si un maître du donjon autorise un de ses joueurs à jouer un personnage aasimar, il trouvera les règles appropriées dans le *Dungeon Master's Guide*.



Chapitre 4 : Les classes

ES DOUZE CLASSES PRÉSENTÉES DANS LE *Player's Handbook* se rencontrent également dans les Forgotten Realms. Ce chapitre explique comment ces classes s'intègrent à Faerûn et en particulier sur la côte des Épées et dans le Nord. Vous découvrirez également de nouvelles aptitudes pour presque toutes les classes et quelques nouveaux sorts.

Barbare

PWENT, QUI ÉTAIT LE PLUS PROCHE DES ELFES NOIRS, BAISSA la tête et ficha la longue pointe ornant son casque dans la poitrine de l'un d'entre eux, traversant avec une brutale efficacité la fine maille de l'armure drow. Le second drow réussit à dévier la charge suivante du fou de guerre en détournant la pointe à l'aide de ses deux épées. Mais un poing ganté aux jointures vicieusement bardées d'épines barbelées vint le cueillir sous la mâchoire, lui déchirant un trou béant dans la gorge. Luttant pour respirer, le drow réussit à porter deux méchants coups sur le dos de son adversaire, sans grand effet face à la pluie de coups dont l'accablait le nain aux yeux fous.

– R.A. Salvatore, *L'invasion des ténèbres*

La côte des Épées et le Nord comptent encore de nombreux territoires sauvages, où le quotidien est une lutte permanente pour la survie. C'est là que résident de robustes tribus de féroces guerriers, comme les barbares regheds et uthgardts du Nord, ou les marins nordiques venant des îles Moonshae et du nord de la côte des Épées.

Les barbares de ces régions sont presque toujours des humains ou des demi-orcs. On y trouve également de temps à autre des demi-elfes nés de la rencontre entre des tribus humaines sauvages et des elfes du Nord ou des Contrées du mitan occidentales, ou encore des tieffelins venant de tribus connues pour avoir des liens avec les fiélons. Les barbares nains sont des guerriers réputés et craints qui appartiennent aux fiers clans qui ont reconquis des territoires comme Castelmithral et Gauntlgrym. Les barbares issus de la plupart des autres races viennent des pays chauds du sud plutôt que du sauvage Nord. Cela dit, il arrive que des orphelins du sud soient adoptés et élevés par des tribus du Nord.

Voies primitives

Les barbares des Forgotten Realms peuvent choisir les voies primitives suivantes en plus de celles proposées dans le *Player's Handbook*. Les Regheds et les Nordiques suivent généralement la voie du berserker et les Uthgardts suivent presque toujours la voie du guerrier totémique.

Voie du fou de guerre

Également surnommés *Kuldjargh* en nain (littéralement les « idiots à la hache »), les nains qui choisissent la voie du fou de guerre sont souvent des adorateurs des dieux de la guerre. Ils se spécialisent dans le port d'armures imposantes et bardées de pointes et se précipitent dans la mêlée en utilisant leur corps comme une arme et en s'abandonnant entièrement à la furie du combat.

Restriction : réservé aux nains

Seuls les nains peuvent suivre la voie du fou de guerre. Les fous de guerre ont en effet une place particulière dans la culture et la société naine.

Votre MD peut lever cette restriction si cela est adapté à la campagne. Cette limitation existe dans les Forgotten Realms. Elle ne sera pas nécessairement présente dans un monde créé par votre MD ou dans sa version des Royaumes.

Armure du fou de guerre

Quand vous choisissez cette voie au niveau 3, vous gagnez la capacité d'utiliser une armure à pointes (cf. encart « Armure à pointes ») comme une arme.

Si vous portez une armure à pointes et êtes en rage, vous pouvez par une action bonus porter une attaque d'arme au corps à corps avec votre armure à pointes contre une cible située dans un rayon de 1,50 m. Si vous réussissez votre attaque, les pointes infligent 1d4 dégâts perforants. Utilisez votre modificateur de Force pour les jets d'attaque et de dégâts.

En outre, quand vous utilisez l'action attaquer pour empoigner une créature, celle-ci subit 3 dégâts perforants si vous réussissez l'action.

Insouciance

À partir du niveau 6, quand vous êtes enragé et que vous utilisez votre attaque témérité, vous gagnez également une quantité de points de vie temporaires égale à votre modificateur de Constitution (avec un minimum de 1). Ils disparaissent quand votre rage se dissipe.

Charge du fou de guerre

À partir du niveau 10, quand vous êtes enragé, vous pouvez utiliser l'action se précipiter comme action bonus.

Représailles pointues

À partir du niveau 14, quand une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 m vous touche avec une attaque de corps à corps, elle subit 3 dégâts perforants si : vous êtes en rage, n'êtes pas neutralisé et portez une armure à pointes.

Voie du guerrier totémique

Si vous suivez la voie du guerrier totémique présentée dans le *Player's Handbook*, vous avez également accès aux options suivantes.

Totem spirituel

Ces options sont accessibles quand vous choisissez un animal totem au niveau 3.

Comme c'est déjà le cas avec les esprits présentés dans le *Player's Handbook*, ces options nécessitent de posséder un objet comportant un élément physique de votre animal

Armure à pointes

Une armure à pointes est un type d'armure intermédiaire rare confectionnée par les nains. Elle consiste en un manteau et des jambières de cuir couvertes de pointes généralement faites de métal.

Prix : 75 po
CA : 14 + modificateur de Dextérité (max 2)
Discrétion : désavantage
Poids : 22,50 kg

Totems uthgardts

Les totems des barbares uthgardts du Nord (décrits au chapitre 5) correspondent aux esprits de la voie du guerrier totémiques comme indiqué dans la table suivante.

Totem	Esprit
Arbre fantôme	Ours, avec *communication avec les plantes* à la place des rituels normalement associés à l'aptitude quêteur spirituel
Bête du tonnerre	Ours, avec l'harmonisation totémique du tigre
Corbeau noir	Aigle
Grand ver	Loup
Griffon	Aigle
Lion noir	Tigre
Loup gris	Loup
Ours bleu	Ours
Poney céleste	Aigle, avec l'élan comme aspect de la bête
Tigre rouge	Tigre

totem et vous pouvez acquérir des caractéristiques physiques mineures de celui-ci, comme un nez proéminent si votre totem est l'élan, ou des yeux de chat s'il s'agit d'un tigre.

En outre, votre totem spirituel peut être un animal comparable à ceux qui sont présentés ici mais plus adapté à votre contrée d'origine. Ainsi, un cheval ou un cerf peut remplacer un élan et un lion, une panthère ou un autre grand félin peut remplacer un tigre.



Élan. Quand vous êtes enragé et ne portez pas d'armure lourde, votre vitesse au sol augmente de 4,50 m. L'esprit de l'élan vous rend extraordinairement rapide.

Tigre. Quand vous êtes enragé, vous pouvez ajouter 3 m à votre saut en longueur et 90 cm à votre saut en hauteur. L'esprit du tigre vous permet de mieux bondir.

Aspect de la bête

Ces options vous sont accessibles après avoir choisi un animal totem au niveau 6.

Élan. Que vous soyez monté ou à pied, votre vitesse de déplacement est multipliée par deux. Vous pouvez faire bénéficier de cette accélération à 10 de vos compagnons au maximum, tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 18 m autour de vous et que vous n'êtes pas neutralisé (consultez le chapitre 8 du *Player's Handbook* pour en savoir plus sur le rythme de déplacement). L'esprit de l'élan vous aide à voyager vite et loin.

Tigre. Vous gagnez la maîtrise de deux compétences parmi les suivantes : Athlétisme, Acrobaties, Discrétion et Survie. L'esprit du félin aiguise vos instincts de survie.

Harmonisation totémique

Ces options sont accessibles quand vous choisissez un animal totem au niveau 14.

Élan. Quand vous êtes enragé, vous pouvez utiliser une action bonus lors de votre déplacement pour traverser l'espace d'une créature de taille Grande ou inférieure. Cette créature doit alors réussir un jet de sauvegarde de Force (DD 8 + votre bonus de Force + votre bonus de maîtrise) ou se trouver renversée à terre et subir une quantité de dégâts contondants égale à 1d12 + votre modificateur de Force.

Tigre. Quand vous êtes enragé, si vous vous déplacez d'au moins 6 m en ligne droite en direction d'une créature de taille Grande ou inférieure avant de porter une attaque d'arme au corps à corps contre elle, vous pouvez utiliser une action bonus pour porter une seconde attaque d'arme au corps à corps contre la même cible.

Barde

Le rôle des bardes est entouré d'une aura de responsabilité et de respect dans les Forgotten Realms. Au cours de leurs pérégrinations, ils font en effet office de porteurs de nouvelles, de rumeurs et de messages en plus d'être de véritables mines de connaissances et de folklore. Les bardes savent beaucoup de choses et ils sont généralement prêts à partager leur savoir, ou du moins à l'échanger.

L'arrivée d'un barde renommé est toujours un événement spécial, qui peut être comparé à la visite d'un dignitaire. Un barde peut raisonnablement escompter recevoir le gîte et le couvert chez un propriétaire terrien ou dans une auberge en échange de quelques chansons ou histoires. Il arrive également que des nobles acceptent d'héberger des bardes dans un cadre plus luxueux, tout en faisant toujours attention à conserver par-devers eux les secrets qu'ils ne veulent pas voir répétés ou chantés dans tout Faerûn.

Tous les artistes errants ne sont pas des bardes, tout comme tous les bardes ne sont pas prêts à chanter en échange de leur repas (mais la plupart le feront si nécessaire). Les bardes sont détenteurs de magie, mais ce dont ils sont capables simplement par le biais de leurs représentations et de leur savoir leur vaut une dose supplémentaire de respect.

Dans le Nord sauvage, les chanteurs et conteurs appelés des scaldes sont les gardiens de l'histoire et des légendes des Nordiques et des Regheds. Ces guerriers-poètes interprètent les chants et les sagas qui embrasent le sang des guerriers qui partent au combat et ce sont eux également qui composent les nouveaux chants et sagas qui raconteront les exploits des héros et les méfaits des scélérats. Cependant, l'incantation est tabou chez les Regheds et les Nordiques sauf si elle est considérée comme un don de leurs dieux. Les personnages de la classe barde qui deviennent populaires parmi ces peuples doivent donc s'aligner avec les prêtres et chamans de leurs clans ou risquer de devenir des parias. La plupart des scaldes sont des membres du collège de la vaillance décrit dans l'aptitude de classe collège bardique du *Player's Handbook*.



Les Ménestrels

L'existence des Ménestrels, une société légendaire qui recrute des bardes et d'autres agents indépendants pour lutter contre les forces du mal, est un bienfait pour les bardes du Nord et des Vaux. En effet, même si la plupart des bardes de la région ne sont pas rattachés aux Ménestrels (et ceux qui le sont n'en font généralement pas une affaire publique), le peuple du Nord traite souvent les bardes comme s'ils faisaient tous partie de cette faction de héros itinérants, et il n'est d'ailleurs pas rare qu'ils leur demandent de l'aide pour résoudre les problèmes qui touchent leur communauté comme ils le feraient auprès d'un guerrier ou d'un magicien de passage. Cela dit, cette réputation est à double tranchant, car certains ennemis des Ménestrels partent également du principe que chaque humble troubadour est potentiellement un agent des Ménestrels.

Collèges bardiques

Les aspirants bardes peuvent apprendre les ficelles du métier auprès d'un maître barde mais également, sur la côte des Épées, dans des collèges où des maîtres viennent enseigner leur art aux étudiants. Ces collèges sont issus des grands collèges bardiques du passé et notamment les sept grands collèges : Fochlucan, Mac-Fuirmidh, Doss, Canaith, Cli, Anstruth et Ollamh. On raconte que ces sept collèges sont à l'origine des *instruments de bardes*, qui sont chacun nommés en fonction de l'un d'entre eux. Consultez le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide* pour connaître les statistiques de ces instruments magiques.

Dans un passé lointain, les bardes qui souhaitaient atteindre le rang de maître étudiaient dans chacun des sept grands collèges afin d'apprendre ses secrets musicaux et magiques. Traditionnellement, ils suivaient leur formation dans l'ordre indiqué précédemment, en commençant par Fochlucan. Cette tradition est tombée en désuétude après le déclin des collèges, mais certains bardes rêvent de la rétablir.

Collège de Fochlucan

Le collège de Fochlucan se dressait autrefois à la limite nord-est de Silverymoon. Des années après la fermeture de l'établissement, le lieu accueillit le Conservatoire de musique d'Utrumm. Ce conservatoire fut à son tour déplacé sur Rivesud et la Maison de la Harpe prit sa place sous la direction du maître barde Forell « Barbeflammes » Luékuan, qui voulait remettre au goût du jour les anciennes traditions et les enseignements de Fochlucan. Après des années d'efforts et avec le soutien de la ville de Silverymoon et des Ménestrels, un groupe de professeurs capables de faire honneur au collège fut constitué et la Maison de la Harpe prit une nouvelle fois le nom de Fochlucan. La plupart des bardes qui s'y trouvent appliquent les méthodes du collège du savoir décrit dans l'aptitude de classe collège bardique du *Player's Handbook*.

Le collège de Fochlucan est un allié naturel des Ménestrels. Cependant, les maîtres bardes qui y officient insistent bien sur le fait que leur mission ne doit pas être confondue avec celle des Ménestrels.

Collège de Nouvelle Olamn

Le Collège de Nouvelle Olamn occupe deux villas surplombant la mer à Grimpefalaise, près de Waterdeep. Il s'agit d'un prestigieux collège bardique fondé durant l'année du Bâton (1366 CV) par de riches mécènes waterdhaviens et baptisé en hommage au vieux collège d'Ollamh. Les étudiants y apprennent à jouer de l'instrument de leur choix, sont formés à de rigoureuses techniques de mémorisation et étudient de vieilles chansons, sagas et histoires. La plupart des bardes de Nouvelle Olamn appartiennent au collège du savoir, tel qu'il est décrit dans l'aptitude de classe collège bardique du *Player's Handbook*.

Grimpefalaise, un sentier de graviers qui longe la façade nord du mont Waterdeep, est la voie d'approvisionnement privilégiée du collège. Les visiteurs et les étudiants préfèrent généralement quant à eux emprunter la promenade du mont Mélodie (un tunnel qui traverse la montagne) pour

rejoindre l'établissement. Le tunnel est régulièrement empli des mélodies de la Corde de perles infinie, un orchestre permanent installé dans une petite alcôve et dans le cadre duquel les apprentis bardes viennent jouer, faisant résonner le tunnel de leur musique.

Collège du Héraut

Installé à la grande maison du Savoir de Fort du Héraut, au nord-ouest de Silverymoon, le collège du Héraut se consacre à la préservation de l'histoire ancienne et des légendes. Les Hérauts sont chargés de collecter et organiser des corpus de connaissances qu'ils mettent alors à la disposition de tous les individus bien intentionnés. Le collège des Hérauts a été fondé par le Ménestrel Aliost Oskrunnar en 922 CV. Il est allié avec les Ménestrels, mais reste neutre dans la plupart des conflits, car sa mission principale reste la préservation du savoir.

Le collège des Hérauts est moins intéressé par la musique (ce qui ne l'empêche pas de posséder une collection conséquente de chansons) que par l'histoire, l'héraldique et le folklore, ce qui en fait un centre d'apprentissage très important aux yeux des bardes du collège du savoir, dont l'aptitude collège bardique est décrite dans le *Player's Handbook*.



Instruments de musique

En plus des instruments de musiques courants présentés au chapitre 5, « Équipement », du *Player's Handbook*, les bardes des Royaumes jouent des instruments suivants :

Chalemie. Un instrument à vent à anche double comparable à un hautbois ou un basson et apprécié par les gnomes, qui en ont développé une version à soufflet.

Chantecorne. Une flûte à bec simple, généralement taillée dans du bois.

Glaur. Cet instrument court est constitué d'une corne incurvée qui peut faire penser à une corne d'abondance. Quand il est équipé de pistons, un glaur a une sonorité proche de celle de la trompette. Quand il ne l'est pas, il émet de longs sons mélancoliques.

Gong de guerre. Un gong de métal, traditionnellement fabriqué à partir du bouclier d'un ennemi. Les gobelins et les nains en sont adeptes et on entend ainsi régulièrement leurs échos résonner dans les tunnels de l'Underdark.

Longcornet. Une flûte faerûnienne sophistiquée que l'on ne trouve que dans les communautés abritant des artisans qualifiés, comme les grandes villes ou les enclaves des elfes.

Syrinx. Les flûtes de pan ou de satyre sont des variantes de chalemies. Il s'agit d'instruments sacrés de Lliira et populaires auprès des bardes des elfes sylvestres et sauvages.

Tambour à main. Un tambour de peau à deux côtés et équipé de poignées sur les flancs.

Tantan. Une sorte de tambourin apprécié par les halfelins et les humains qui vivent au sud des Vaux.

Thelarr. Également appelé pipeau, il s'agit d'un instrument à vent facile à jouer et à fabriquer à partir d'un roseau. Ils sont si simples à faire que les bardes expérimentés en confectionnent souvent pour les donner à des enfants, pour la joie ou le désespoir de leurs parents.

Tocken. Un ensemble de cloches ovales ornementées généralement frappées à l'aide d'une paire de maillets (ou avec la main ouverte). On les trouve généralement dans les cultures souterraines où leurs sons peuvent résonner dans les tunnels.

Yarting. Un instrument originaire du sud de l'Amn et du Calimshan qui est l'équivalent faerûnien de la guitare. De nombreuses variantes existent sur tout le continent.

Zulkoon. Un orgue à pompe complexe créé par les zulkirs du Thay, qui l'utilisent pour lancer des sorts. Il émet des sons que l'on qualifie d'aussi exceptionnels que sinistres.

Les Lunétoiles

Il y a un peu plus d'un siècle, un schisme s'est produit chez les Ménestrels. Khelben « Bâton noir » Arunsun a en effet été accusé par d'autres dirigeants des Ménestrels d'avoir donné un puissant artefact à Fzoul Chembryl, alors dirigeant maléfique du Zentharim. Peu leur importait que Khelben n'ait accompli cela que pour permettre à Fzoul de détruire une dangereuse liche. Khelben et Laeral Silverhand, sa femme, quittèrent alors les Ménestrels en compagnie de plusieurs autres membres, avec lesquels ils créèrent une nouvelle organisation, dont Khelben avait déjà secrètement posé les bases après avoir découvert une ancienne prophétie des elfes de Cormanthor. Cette organisation fut baptisée Lunétoile, ou Tel'Teukiira en elfique. Bien que les Lunétoiles aient parfois collaboré avec les Ménestrels, ces deux groupes s'opposaient également de temps à autre, d'autant que les Lunétoiles étaient prêts à accepter dans leurs rangs certaines créatures jugées trop maléfiques par les Ménestrels, comme des vampires. En outre, malgré les actions bénéfiques qu'ils accomplissaient, les Ménestrels jugeaient leurs méthodes trop pragmatiques et brutales par rapport à leurs propres idéaux. À la mort de Khelben, les Lunétoiles semblèrent s'effondrer et l'on crut longtemps l'organisation dissoute. Cependant, des agents dormants furent réactivés lors de la Fracture, dévoilant l'ampleur que possédaient encore les Lunétoiles, notamment à Candlekeep, Waterdeep et Myth Drannor. Depuis, l'organisation a de nouveau sombré dans la clandestinité et personne ne sait exactement quelle relation elle entretient avec les Ménestrels contemporains, Laeral Silverhand et Vajra, l'actuel Bâton Noir de Waterdeep.

Clerc

C'est par l'intermédiaire des clercs qu'ils ont choisis que le dieux mènent l'essentiel de leurs activités sur le plan matériel. Sur Faerûn, un clerc sert généralement un unique protecteur divin, mais certains répondent à l'appel d'un groupe de dieux, comme les dieux élémentaires Akadi, Grumbar, Kossuth et Istishia, ou de divinités entremêlées, comme la déesse elfique Angharradh.

Certains clercs sont rattachés à un clergé bien établi, mais ce n'est pas le cas de la majorité. Les dieux choisissent en effet qui ils veulent, c'est pourquoi un adorateur dévoué reçoit parfois tous les pouvoirs d'un clerc alors même qu'il n'est pas prêtre. Ce clerc peut être un ermite contemplatif, un prophète errant ou tout simplement un paysan dévot. Les ordres religieux tentent souvent de recruter ces clercs afin de les intégrer à leur clergé, mais tous n'ont pas envie de se trouver liés à une hiérarchie.

De même, tous ceux qui ont une vocation religieuse ne sont pas nécessairement de véritables clercs. Certains acolytes se découvrent ainsi une autre voie. Ils servent alors leur foi en remplissant un autre rôle, comme prêtre, érudit ou artisan. D'autres encore suivent des vocations qui n'ont rien à voir avec la religion. Quelques individus qui se voient refuser la voie des clercs sont tellement amers qu'ils se tournent alors vers des dieux sinistres ou interdits ou passent des pactes avec d'autres puissantes entités. Les érudits religieux des Royaumes s'interrogent sur ces situations : est-ce le rejet divin qui mène une telle personne du côté obscur, ou a-t-elle été rejetée car les dieux ont perçu ce sombre potentiel dans son futur ? Les dieux refusent quant à eux de répondre à cette question.

Certains clercs plutôt sédentaires se mettent au service d'une communauté de fidèles. D'autres, animés par la fièvre de l'aventure, s'élancent avec un enthousiasme de croisé dans le vaste monde pour y accomplir la volonté de leur dieu. Leurs missions peuvent aussi bien consister à apporter leur aide à des communautés isolées qu'à vaincre des menaces pour la civilisation.



Domaine divin

Les clercs des Forgotten Realms peuvent choisir les domaines divins suivants en plus de ceux proposés dans le *Player's Handbook*.

Domaine des arcanes

La magie est une énergie qui imprègne le multivers et est à la fois source de destruction et de création. Les dieux des Arcanes connaissent intimement les secrets et le potentiel de la magie. Certains d'entre eux considèrent cette connaissance, qui s'accompagne d'une compréhension spécifique de la nature de la réalité, comme une grande responsabilité. D'autres dieux des Arcanes n'y voient qu'une source de puissance à l'état brut qu'ils peuvent exploiter comme bon leur semble.

Les dieux de ce domaine sont souvent associés à la connaissance, car l'apprentissage et la puissance arcanique vont généralement de pair. Dans les Royaumes, les divinités liées à ce domaine sont Azouth et Mystra, ainsi que Corellon Larethian dans le panthéon des elfes. Sur d'autres mondes, les divinités liées à ce domaine sont : Hécate, Math Mathonwy et Isis ; la trinité divine Solinari, Lunitari et Nuitari de Krynn ; et Boccob, Vecna et Wy-Djaz de Greyhawk.

Sorts du domaine des arcanes

Niveau de clerc	Sorts
1	*détection de la magie, projectile magique*
3	*arme magique, aura magique de Nystul*
5	*cercle magique, dissipation de la magie*
7	*coffre secret de Léomund, œil magique*
9	*cercle de téléportation, entrave planaire*

Initié des arcanes

Quand vous choisissez ce domaine au 1er niveau, vous gagnez la maîtrise de la compétence Arcanes ainsi que deux tours de magie de votre choix dans la liste de sorts de magicien. En ce qui vous concerne, ces tours de magie sont considérés comme des tours de magie de clercs.

Canalisation d'énergie divine : Abjuration des arcanes

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour abjurer des créatures surnaturelles.

Par une action, vous exposez votre symbole sacré et un céleste, un élémentaire, une fée, ou un fiélon de votre choix qui se trouve dans un rayon de 9 m et qui peut vous entendre ou vous voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature échoue, elle se trouve sous un effet de renvoi pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse au moins un dégât.

Une créature renvoyée doit passer son tour à tenter de s'éloigner aussi loin de vous qu'elle le peut. Elle ne peut pas volontairement terminer son déplacement dans un emplacement situé à moins de 9 m de vous. Elle ne peut pas non plus prendre de réaction. En guise d'action, elle peut seulement utiliser se précipiter ou tenter d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action esquiver.

Une fois que vous avez atteint le niveau 5, quand une créature qui ne se trouve pas sur son plan d'origine et dont l'indice de dangerosité est égal ou inférieur au seuil indiqué dans la table « Bannissement des arcanes » échoue à son jet de sauvegarde contre votre aptitude abjuration des arcanes, elle se trouve bannie pendant 1 minute (comme le sort *bannissement*, sans concentration nécessaire).

Bannissement des arcanes

Niveau de clerc	Bannit les créatures avec un ID de...
5	1/2 ou moins
8	1 ou moins
11	2 ou moins
14	3 ou moins
17	4 ou moins

Briseur de sorts

À partir du niveau 6, quand vous redonnez des points de vie à un allié à l'aide d'un sort de niveau 1 ou supérieur, vous pouvez également dissiper un sort de votre choix qui affecte cette créature. Le niveau de ce sort doit être égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous utilisez pour lancer votre sort de soin.

Incantation puissante

À partir du niveau 8, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez avec n'importe quel tour de magie de clerc.

Maîtrise des arcanes

Au niveau 17, choisissez quatre sorts dans la liste de sorts de magicien. Ils appartiennent respectivement aux niveaux suivants : 6, 7, 8 et 9. Ajoutez ces sorts à votre liste de sorts de domaine. Comme vos autres sorts de domaine, ils sont toujours préparés et sont considérés comme des sorts de clerc.

Druide

Les druides des Royaumes vénèrent la nature sous toutes ses formes, mais également les dieux du Premier Cercle, ces divinités qui sont les plus proches de la puissance et de la majesté du monde naturel. Dans ce groupe se trouvent les dieux Chauntéa, Eldath, Mailikki, Silvanus, ainsi qu'Aurile, Malar, Talos et Umberlie, car la nature a de multiples visages et tous ne sont pas bienveillants.

À la différence des clercs qui servent généralement un seul dieu, les druides révèrent tous les dieux du Premier Cercle à tour de rôle et les voient comme des incarnations du monde naturel, qui évolue en cycles de création et de destruction, d'élan et d'affaissement, de vie et de mort. Ainsi, pour un druide, Grumbar n'est pas seulement le dieu de la terre, mais il est également le terreau fertile et les collines ondoyantes. Malar n'est pas que le Seigneur des bêtes, mais aussi la faim et l'instinct de chasseur des prédateurs.

Bien qu'ils soient souvent associés aux forêts, les druides s'intéressent à la nature sous tous ses aspects, y compris les montagnes gelées, les déserts brûlants, les collines ondoyantes et les côtes déchiquetées.



Cercles druidiques

Les druides pratiquent un art ancien et secret, qu'ils tiennent éloigné du regard des non-initiés. Dans de nombreux pays, les traditions du Premier Cercle ont cédé la place à des églises et des temples plus modernes, mais les druides et leurs fidèles se réunissent toujours pour honorer les cycles de la nature et s'assurer que l'équilibre naturel n'est pas menacé. Ainsi, il est dans l'intérêt de ceux qui vivent dans ou près de régions sauvages d'apprendre si un cercle druidique opère dans les parages, afin d'obtenir son aval avant d'exploiter ou de chasser sur les terres qui se trouvent sous sa protection.

La tradition des cercles est née de l'habitude des druides de se réunir dans des clairières, des bosquets boisés ou autour de bassins sacrés. Dans un cercle, tous sont égaux et, si les membres respectent l'âge et les accomplissements de leurs pairs, les décisions sont prises en commun. Les membres du cercle sont libres d'exprimer leur désaccord et d'argumenter, ou même de quitter le cercle s'ils le souhaitent, mais le cercle agit toujours comme une unité et pour le bien de tous. Un cercle druidique accueille souvent des alliés non-druides, comme des rôdeurs, des elfes sylvestres et des créatures féeriques de la région où il se réunit, et leur voix à la même valeur que celle de tous les autres membres.

Il existe de nombreux cercles dans Faerûn, qui réunissent généralement une douzaine de druides et leurs alliés. Parmi eux se trouvent la Haute-Danse qui, avec ses alliés féeriques, garde la Cour dansante dans les hautes vallées des pics du Tonnerre. Les Veilleurs de Sevreld se réunissent quant à eux dans le Vieux bosquet aux champignons de la Haute-Forêt, au nord-est de Sécombre, et le Cercle de Flot-d'étoiles autour du bassin du même nom dans la partie nord de la forêt de Mir.

L'Enclave d'émeraude

L'Enclave d'émeraude est plus proche d'une alliance ténue entre des cercles et leurs alliés que d'un cercle druidique à proprement parler. Elle s'est donné pour mission de protéger les bastions de civilisation du Nord de la destruction. Si, dans le reste du monde, l'Enclave d'émeraude doit suivre une voie équilibrée, les étendues sauvages du Nord sont pleines de dangers pour les gens qui y vivent.

L'Enclave d'émeraude a été fondée il y a plus de mille ans dans le golfe de Vilhon et elle s'est depuis répandue dans le reste de Faerûn. On trouve parmi ses membres de nombreux druides, rôdeurs et barbares, ainsi que d'autres personnes qui vivent dans la nature, la connaissent et la respectent. On les reconnaît à un article vestimentaire vert émeraude, qui est généralement orné d'un emblème représentant une tête de cerf.

Les druides de l'Enclave d'émeraude appartiennent en égale mesure aux cercles de la terre et de la lune présentés dans le *Player's Handbook*.

Le cercle des épées

Le cercle des épées réunit les protecteurs du bois de Neverwinter. Il en chasse les humanoïdes destructeurs comme les hobgobelins, les gobelours et autres créatures de la même engeance, mais empêche également le bois d'être exploité par les peuples civilisés et protège les ruines et sites sacrés des pillards.

Les druides du cercle des épées appartiennent généralement au cercle de la lune présenté dans le *Player's Handbook*, mais quelques-uns sont plus proches du cercle de la terre (forêt).

Les cercles de Moonshae

Les Ffolks des îles Moonshae vénèrent la terre, qu'ils se représentent comme une grande déesse prénommée Terremère. Leurs cercles se réunissent autour de bassins sacrés entourés de menhirs appelés des puits lunaires, qui représentent leur lien entre le monde naturel et leur déesse.

Les druides de Moonshae appartiennent généralement au cercle de la terre (littoral, forêt et montagne) présenté dans le *Player's Handbook*.

Puits lunaires

Quelqu'un qui boit de l'eau d'un puits lunaire depuis ses mains tenues en coupe regagne une quantité de points de vie égale à 1d8 + son bonus de Sagesse. Si cette créature a menacé l'équilibre de la nature depuis la dernière pleine lune, l'eau lui inflige à la place 1d8 dégâts de poison. Un puits lunaire corrompu inflige les mêmes dégâts. Ces effets ne fonctionnent qu'une fois par buveur et par jour. Si le MD en décide ainsi, il est possible que boire de l'eau d'un puits lunaire ait des effets supplémentaires, comme conférer au buveur les effets d'un sort de *restauration inférieure*.

L'eau d'un puits lunaire perd ses propriétés et devient de l'eau normale si elle est transvasée dans un récipient ou éloignée de plus de 9 m du puits.

> **Les Ménestrels et les druides**
>
> Dans le Nord, les cercles druidiques sont souvent alliés aux Ménestrels, dans la mesure où ils ont des objectifs communs. Des bardes et des rôdeurs servent d'intermédiaires entre ces différentes organisations. Les Ménestrels savent ainsi qu'ils peuvent trouver le gîte et le couvert auprès d'un cercle druidique, ainsi que l'opportunité de participer à une réunion et de s'exprimer, s'ils le souhaitent.
>
> Les Ménestrels ne sont pas pour autant une organisation druidique et, malgré ce que le peuple croit parfois, tous les druides ou cercles druidiques ne sont pas alliés aux Ménestrels, ou même sympathisants à leur organisation et leur cause. En effet, certains druides considèrent les Ménestrels comme des importuns qui menacent l'équilibre naturel presque autant que les maux qu'ils combattent.

Lors des trois nuits pendant lesquelles la lune est pleine, trois druides ou plus peuvent se réunir autour d'un puits lunaire pour lancer *communion* et *scrutation* une fois chacun sans dépenser d'emplacement de sort ni de composante matérielle. Il est cependant nécessaire que l'un d'entre eux soit au moins de niveau 9 et que ses comparses soient au moins de niveau 4. S'il le veut, le MD peut permettre à ces druides de lancer d'autres sorts.

Ensorceleur

La magie se présente sous la forme d'une Toile qui imprègne tout ce qui se trouve dans les Royaumes. Certains individus sont capables de percevoir, toucher et modeler cette Toile. Une partie d'entre eux héritent de ce pouvoir d'un ancêtre magique, comme un dragon ou un ange, d'autres y accèdent par accident en se trouvant exposés à une puissance magique sauvage, et derrière celui de certains autres se trouve simplement le hasard ou la main du destin, et il arrive alors que le moment de leur conception ou de leur naissance s'accompagne de présages.

Étant donné les diverses origines et la manifestation parfois tardive de leur pouvoir, on rencontre des ensorceleurs parmi presque toutes les catégories de personnes. Dans la mesure où les utilisateurs de magie fréquentent généralement des lieux où leurs pouvoirs leur valent une certaine reconnaissance, toutes les grandes villes de la côte des Épées, comme la Porte de Baldur, Neverwinter et Waterdeep, comptent quelques ensorceleurs parmi leurs citoyens. Ils sont cependant un peu plus nombreux dans les cultures dans lesquelles la magie tient une place importante, comme chez les elfes d'Éternelle Rencontre ou les humains de l'Halruaa. En Rashéménie, ce sont des ensorceleuses surnommées les sorcières qui dirigent le pays. Leurs voisins thayiens persécutent quant à eux les ensorceleurs qui se manifestent dans leur pays, car ils considèrent qu'ils représentent une menace pour le pouvoir en place, qui repose sur l'étude des arts des magiciens. Les cultures qui détestent la magie, comme les Nordiques et les Uthgardts, se contentent pour leur part d'exiler ou de tuer les ensorceleurs qui se manifestent en leur sein.

Magie sauvage

Les Forgotten Realms ont connu de nombreux désastres magiques et vagues de puissance incontrôlée qui ont parfois altéré des créatures et la région elle-même. Qu'il ait été causé par un magicien néthérisse cherchant à devenir le dieu de la magie, des divinités contraintes d'arpenter le monde lors du Temps des Troubles, ou la cataclysmique Magepeste, le chaos magique entourant ces événements est à l'origine de toute une lignée d'ensorceleurs liés à la magie sauvage. Cet héritage reste généralement en dormance pendant quelques générations et se manifeste brusquement



Les lanceurs de sorts profanes

Le peuple de Faerûn a du mal à distinguer les ensorceleurs, les sorciers et les magiciens. Les mages ne voient généralement pas l'intérêt de rentrer en conflit avec d'autres types de lanceurs de sorts à ce sujet. En effet, peu importe les moyens utilisés pour la manier, la magie reste la magie. La plupart des ensorceleurs, magiciens et sorciers se respectent ainsi les uns les autres comme des adeptes de l'Art, conscients du pouvoir qu'ils possèdent.

quand les circonstances sont bonnes (ou mauvaises). Récemment, ces mages sauvages sont apparus en plus grand nombre dans des régions directement affectées par la Magepeste, comme l'Halruaa, la Mulhorande et certaines zones du Cormyr et de la côte des Épées.

Magie draconique

Il est notoire que les dragons prennent de temps en temps forme humanoïde et passent quelques décennies parmi les créatures inférieures. Certains de ces dragons ont des liaisons avec des humanoïdes ou confèrent à certains de leurs alliés ou sbires une part de magie draconique. Ces créatures sont alors susceptibles de devenir des ensorceleurs de lignée draconique, ou de transmettre ces pouvoirs à leurs descendants. Des ensorceleurs de lignées draconiques, conséquences des actions des dragons ou des expériences de cultes qui leur sont dédiés, apparaissent ainsi dans la plupart des régions du monde. Ils sont cependant particulièrement nombreux aux alentours de Chessenta, qui fut un temps dirigée par un dragon, et dans le Murghôm, proche du Thay, où des princes dragons règnent depuis 80 ans.

Magie des tempêtes

Pendant la Faille, une tempête permanente surnommée la Grande Pluie s'abattit sur la mer des Étoiles déchues telle une grande nuée noire et fut à l'origine d'impressionnantes inondations. Des milliers de personnes moururent noyés, foudroyés, ou victimes des bourrasques qui frappaient violemment et chaviraient les bateaux. Quelques survivants se trouvèrent bénis (ou maudits) et héritèrent d'une magie innée faisant d'eux des ensorceleurs des tempêtes capables de commander à la foudre, au tonnerre et aux vents. La plupart de ces nouveaux mages apparaissent sur le pourtour de la mer Intérieure, mais pas seulement, car les nuages de la Grande Pluie ont parfois parcouru de grandes distances. Si tous les ensorceleurs des tempêtes ne doivent pas leurs pouvoirs à la Grande Pluie, les gens les associent généralement à ces sursauts destructeurs du climat et se montrent prudents en leur présence.

Origines magiques

Les ensorceleurs des Forgotten Realms peuvent choisir l'origine magique suivante en plus de celles proposées dans le *Player's Handbook*.

Sorcellerie des tempêtes

Votre magie héréditaire est alimentée par la puissance élémentaire de l'air. Chez de nombreux individus possédant ces pouvoirs, cette magie semble trouver sa source dans une expérience de mort imminente vécue lors de la Grande Pluie. Cela dit, vous êtes peut-être tout simplement né une nuit de tempête si impressionnante que les gens en parlent encore, ou il se peut que l'un de vos ancêtres se soit trouvé sous l'influence d'une puissante créature de l'air, comme un djinn ou un vaati. Quelle qu'en soit la raison, votre essence est imprégnée par la magie des tempêtes.

Les ensorceleurs des tempêtes ont une valeur inestimable sur un navire. Leur magie leur permet en effet de contrôler les vents et les conditions météorologiques alentour et leurs pouvoirs s'avèrent également utiles pour repousser les attaques des sahuagins, des pirates et autres menaces d'origine aquatique.

Langage du vent

La magie arcanique que vous utilisez est empreinte d'air élémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire en primordial (votre connaissance de cette langue vous permet de comprendre et d'être compris par les créatures qui parlent les dialectes qui en découlent : l'aquatique, l'aérien, l'igné et le terreux).

Magie tumultueuse

À partir du niveau 1, lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour vous trouver brièvement entouré de rafales tourbillonnantes d'air élémentaire. Cet effet se produit immédiatement avant ou après que vous ayez lancé un sort de niveau 1 ou supérieur. Vous pouvez alors voler sur une distance maximum de 3 m sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Cœur de la tempête

Au niveau 6, vous devenez résistant aux dégâts de foudre et de tonnerre. En outre, chaque fois que vous commencez à lancer un sort de niveau 1 ou supérieur qui inflige des dégâts de foudre ou de tonnerre, vous créez une explosion de magie des tempêtes. Les créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui se trouvent dans un rayon de 3 m, subissent alors une quantité de dégâts de foudre ou de tonnerre (choisissez à chaque fois que cet effet se déclenche) égale à la moitié de votre niveau d'ensorceleur.

Guide des tempêtes

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de contrôler subtilement le climat alentour.

S'il pleut, vous pouvez utiliser une action pour empêcher la pluie de tomber dans une sphère de 6 m de rayon centrée sur vous. Vous pouvez mettre fin à cet effet par une action bonus.

S'il y a du vent, vous pouvez utiliser une action bonus à chaque round pour choisir la direction dans laquelle le vent souffle dans une sphère de 30 m de rayon centrée sur vous. Le vent souffle dans cette direction jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cette aptitude ne vous permet pas de modifier la force du vent.

Fureur de la tempête

À partir du niveau 14, lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour infliger des dégâts de foudre à votre attaquant. Vous infligez une quantité de dégâts égale à votre niveau d'ensorceleur. L'attaquant doit également faire un jet de sauvegarde de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort d'ensorceleur. Sur un échec, il est repoussé en ligne droite jusqu'à 6 m de vous.

Âme du vent

Au niveau 18, vous devenez immunisé aux dégâts de foudre et de tonnerre.

Vous gagnez également une vitesse de vol magique de 18 m. Par une action, vous pouvez réduire votre vitesse de vol à 9 m pendant 1 heure et désigner, dans un rayon de 9 m, une quantité de créatures égale à 3 + votre modificateur de Charisme. Les créatures choisies gagnent une vitesse de vol magique de 9 m pendant 1 heure. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude pour réduire votre vitesse de vol, vous ne pouvez plus y faire appel tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Guerrier

« Ils comprennent pas vite, hein ? », lança d'une voix *traînante un vieux chevalier à la toison blanche qui avait perdu son heaume lors du dernier assaut. « Ça s'annonce comme une bonne blague des Crocs-du-Dragon ! Il faudra que je demande à mon ménestrel de composer une ballade sur ce...*

- Il a intérêt à chanter rapidement, l'interrompit en grondant un soldat du Dragon pourpre. Ils arrivent ! »

Un long hurlement enfla soudain, glissant sur les cadavres éparpillés et annonçant une nouvelle vague, mélange de cuir claquant dans le vent, d'épées au clair et de petits yeux gobelins. Les hommes se campèrent sur leurs positions, armes dressées, comme autant de moissonneurs macabres s'apprêtant à faucher d'innombrables champs.

—Troy Denning, *Death of the Dragon*

Valeureux combattants, jeunes soldats pleins d'idéaux, ou mercenaires endurcis, les guerriers sont omniprésents dans les Forgotten Royaumes. Même les pays les plus pacifiques se dotent d'une milice pour se protéger de leurs ennemis et de nombreux grands dirigeants historiques des Royaumes ont dû assumer ce rôle à un moment ou un autre. Ceux qui savent se battre ne manquent jamais d'opportunités.

Dans de nombreuses régions de la côte des Épées et du Nord, les personnes valides apprennent généralement les rudiments du combat dans le cadre d'une milice locale et sont mobilisées quand le besoin s'en fait sentir, et seuls certains décident de se tourner vers une profession de soldat, de garde ou une activité comparable. Les officiers sont souvent issus de la noblesse, mais un homme de tête a généralement de nombreuses opportunités de démontrer ses compétences et de grimper dans les rangs.

Les guerriers qui ne font pas carrière dans une armée ont d'autres moyens de faire la preuve de leurs talents. Les mercenaires entrent au service d'employeurs qui ont besoin de guerriers compétents mais n'ont pas le temps ou les moyens de les entraîner, comme les compagnies d'aventurier, qui ont presque toujours besoin d'un guerrier sur lequel ils peuvent compter.

Les marchands et les guildes emploient des gardes pour protéger des caravanes, des navires ainsi que leurs entrepôts et sièges de guildes. Ces missions représentent l'opportunité de voyager, mais également le risque d'affronter maints dangers.

Les dangers sont également le quotidien des guerriers qui abandonnent des emplois légitimes pour se tourner vers le brigandage (pour attaquer des caravanes, voler des voyageurs ou encore piller des fermes, des manoirs et des villages isolés). Face à l'adversité, les guerriers peuvent toujours se tourner vers l'arène ou d'autres sports sanglants pour se refaire une santé financière. Cela dit, ces divertissements sont très rares sur la côte des Épées et dans le Nord et se rencontrent plutôt dans des nations du sud, comme l'Amn et le Calimshan.

Archétype martial

Les guerriers des Forgotten Realms peuvent choisir les archétypes martiaux suivants en plus de ceux proposés dans le *Player's Handbook*.

Chevalier du dragon pourpre

Les chevaliers du dragon pourpre sont des guerriers originaires du royaume du Cormyr. Ils ont prêté le serment de protéger la couronne et n'hésitent pas à affronter le mal au-delà des frontières de leur royaume. Ils ont pour mission de parcourir les terres comme des chevaliers errants, et de se reposer sur leur jugement, leur bravoure et leur fidélité au code de la chevalerie pour vaincre les malfaiteurs.

Par ses prouesses au combat, un chevalier du dragon pourpre est une inspiration pour ceux qui l'entourent. Sa seule présence dans un hameau suffit à inspirer certains orcs et bandits à chercher une proie plus conciliante. Seul, un chevalier est un guerrier de talent. À la tête d'un groupe d'alliés, il peut transformer la milice la moins bien équipée en un farouche régiment.

Un chevalier préfère les actes aux paroles. Quand il mène la charge, ses actions peuvent éveiller des réserves de courage et d'assurance insoupçonnés chez ses alliés.

Restriction : Chevalier

Les chevaliers du dragon pourpre sont liés à un ordre de chevalerie cormyréen.

Banneret est le terme générique de cet archétype si vous l'utilisez dans d'autres cadres de campagnes ou comme modèle de chefs de guerre qui ne sont pas des chevaliers du dragon pourpre.



Cri de ralliement

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez à inspirer vos alliés afin qu'ils fassent abstraction de leurs blessures et continuent à se battre.

Quand vous utilisez votre aptitude second souffle, vous pouvez choisir jusqu'à trois créatures parmi vos alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut vous voir ou vous entendre, regagne une quantité de points de vie égale à votre niveau de guerrier.

Émissaire royal

Un chevalier du dragon pourpre est un émissaire de la couronne cormyréenne. On attend des chevaliers de haut rang qu'ils se comportent dignement.

Au niveau 7, vous gagnez la maîtrise de la compétence Persuasion. Si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous gagnez la maîtrise d'une des compétences suivantes de votre choix : Dressage, Intimidation, Perspicacité, ou Représentation.

Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique qui fait appel à votre compétence Persuasion. Vous bénéficiez de cet avantage même si vous avez gagné une autre maîtrise grâce à cette aptitude.

Sursaut d'inspiration

À partir du niveau 10, à chaque fois que vous utilisez votre aptitude sursaut d'activité, vous pouvez désigner une créature alliée dans un rayon de 18 m. Si cette créature peut vous voir ou vous entendre, elle peut utiliser sa réaction pour faire une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

À partir du niveau 17, vous pouvez désigner deux alliés dans un rayon de 18 m au lieu d'un seul.

Rempart

À partir du niveau 15, vous pouvez faire profiter à un allié des avantages liés à votre aptitude indomptable. Si vous décidez d'utiliser l'aptitude indomptable afin de relancer un jet de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme et que vous n'êtes pas neutralisé, vous pouvez choisir un allié qui se trouve dans un rayon de 18 m et qui a également échoué à son jet de sauvegarde contre le même effet. Si cette créature peut vous voir ou vous entendre, elle peut relancer son jet de sauvegarde. Elle doit alors utiliser le résultat du nouveau jet.

Magicien

La Première Garde para un coup de hache maladroit *et perçut dans le même temps le rythme du sort du magicien. C'était un sort qu'il connaissait bien. À l'aide de sa main libre, le chantelame reproduisit l'incantation de son adversaire puis projeta sa considérable puissance, tout en restant connecté à elle, en direction du magicien inférieur pour l'envelopper. Un éclair d'énergie argentée bondit de la main tendue de l'humain juste avant de se dissiper en étincelles pétillantes alors que le chantelame étouffait le sort.*

—Keith Francis Strohm, *Bladesinger*

Les magiciens sont des érudits qui pratiquent ce qu'ils surnomment « l'Art » (consultez le chapitre 1 pour plus de détails). Ils sont les lanceurs de sorts les plus disciplinés des Forgotten Realms. Cette rigueur leur est nécessaire, car leurs pouvoirs leur viennent de nombreuses années d'étude et de pratique consciencieuses. Certains magiciens deviennent les apprentis de maîtres expérimentés auprès desquels ils étudient leur art. D'autres vont étudier dans des académies ou des universités de magiciens, comme celles qui se trouvent à Éternelle Rencontre ou en Halruaa, ou encore dans de grandes villes du Nord comme Waterdeep ou Silverymoon.

Les magiciens étudient et s'entraînent avec une telle intensité que, plus ils avancent dans la compréhension de leur Art, plus ils deviennent solitaires. Ils ont en effet moins de pairs avec qui partager leurs découvertes, pour peu qu'ils en ressentent l'envie. C'est pourquoi les grands magiciens s'installent souvent dans des tours ou des forteresses isolées et développent avec le temps un comportement excentrique qui ne va qu'en s'aggravant. Certains disent qu'il s'agit d'une forme de folie, signe qu'ils se sont aventurés trop loin dans leurs études arcaniques, mais ces individus prennent soin de ne jamais exprimer cette opinion à voix haute si un magicien risque de les entendre.

Les plus grands magiciens des Royaumes ont généralement trouvé des moyens d'étendre leur durée de vie bien au-delà de l'espérance de vie des autres races à l'exception des elfes. Certains archimages ont ainsi plusieurs siècles et ont été témoins de l'essor et de la chute de plusieurs civilisations dans tout Faerûn. D'autres magiciens à la recherche de longévité se tournent vers la lichéfaction et prennent alors leurs quartiers dans des tombeaux ou des forteresses isolés dans lesquels ils pourront se retirer du monde physiquement aussi bien que mentalement.

Les sceaux des mages

Les magiciens et de nombreux autres lanceurs de sorts arcaniques choisissent une rune qui leur sert de sceau et dont ils se servent pour identifier leurs possessions, signer ou laisser des avertissements. Plus un mage devient puissant, plus son sceau est reconnu et associé à un individu qu'il ne faut pas prendre à la légère. Certains sceaux de mages sont combinés avec des sorts, comme *glyphe de protection*, ce qui a pour effet de renforcer la crainte des personnes ordinaires, qui gardent leurs distances avec les objets marqués de tels symboles. En outre, selon certaines rumeurs, les dieux eux-mêmes punissent les faussaires qui détournent le sceau d'un magicien (on soupçonne cependant des magiciens d'être à l'origine de ces histoires absurdes). En effet, il n'existe aucune loi punissant l'utilisation du sceau d'un mage sans sa permission, mais les mages les plus puissants se chargent généralement de châtier ceux qui s'y risquent, afin de décourager cette pratique.

On enseigne également aux apprentis magiciens de Faerûn un dicton qui leur rappelle les dangers auxquels ils s'exposent en falsifiant le sceau d'un autre lanceur de sorts : « En tissant la magie / Il n'est jamais sage d'user de duperie. »

Organisations de magiciens

Il existe de nombreuses organisations de magiciens dans les Forgotten Realms, mais deux d'entre elles sont particulièrement notables.

Les Magiciens rouges

Les Magiciens rouges du Thay sont l'organisation la plus tristement célèbre des Royaumes. Vêtus de leurs robes rouges caractéristiques, les Magiciens rouges cherchent à étendre leur pouvoir et l'influence du Thay dans les Royaumes, notamment dans les terres de l'Est. Ils se rasent généralement la tête et portent des tatouages qui représentent leurs ambitions, leurs réussites et leur école de magie de prédilection.

Au Thay, les Magiciens rouges détiennent le pouvoir ultime, mais ils confient la gestion des affaires quotidiennes à des individus qui ne maîtrisent pas l'Art. Chaque Magicien rouge étudie dans l'une des huit écoles de magie et est au service du zulkir de cette école, le dirigeant et maître ultime de ce type de magie. Les zulkirs et leurs subalternes sont constamment en compétition pour obtenir plus de pouvoir et d'influence. Des Magiciens rouges sont donc fréquemment envoyés loin du Thay pour trouver de nouveaux sorts, déterrer des artefacts perdus et découvrir des richesses qui pourront être acheminées jusqu'au Thay. La puissance détenue par les Magiciens rouges au Thay leur confère une certaine légitimité diplomatique dans les pays de la côte des Épées et du Nord, mais leur présence est rarement bienvenue et ils éveillent la méfiance où qu'ils se rendent.

Magiciens de guerre

Aucun dirigeant de Faerûn ne peut se permettre d'ignorer l'influence que peuvent avoir les magiciens sur le cours d'une bataille, c'est pourquoi la plupart des grandes armées cherchent à recruter des magiciens et à les intégrer dans leurs rangs. Les évocateurs sont les plus prisés, car leurs sorts sont susceptibles d'infliger de terribles dégâts à un grand nombre d'ennemis. Cependant, toutes les écoles de magie ont leur place sur le champ de bataille.

Les Magiciens de guerre de Cormyr sont les plus célèbres représentants de l'Art sur le champ de bataille. Ils sont autant soldats qu'érudits et étaient pour la plupart membres des dragons pourpres avant d'être formés à l'Art.

En plus de leurs fonctions militaires en temps de guerre, les Magiciens de guerre sont également chargés de la protection de la famille royale du Cormyr et chacun prête ainsi serment à la Couronne. Dans ce cadre, ils peuvent remplir le rôle de gardes du corps, de conseillers et même d'espions. Les membres de la famille royale, les chevaliers du dragon pourpre et les officiers des dragons pourpres portent généralement des anneaux magiques qui permettent aux mages de guerre de savoir où ils se trouvent et de les surveiller par scrutation. Si l'un d'entre eux retire cet anneau, même pour une raison triviale, il s'expose à voir surgir par téléportation un bataillon de Magiciens de guerre prêts à lancer des sorts en cours d'incantation.

Tradition arcanique

Les magiciens des Forgotten Realms peuvent choisir la tradition arcanique suivante en plus de celles proposées dans le *Player's Handbook*.

Chantelame

Les chantelames sont des elfes qui défendent bravement leur peuple et leurs terres. Il s'agit de magiciens elfes qui maîtrisent une école d'escrime reposant sur une tradition de magie arcanique. Lors d'un combat, un chantelame utilise une série de manœuvres aussi élégantes que complexes qui lui permettent d'échapper aux coups de son adversaire



Les styles des chantelames

Depuis sa création comme art martial et magique, le chantelame est associé à l'épée et plus précisément à l'épée longue. Au bout de longues études portant sur plusieurs générations, différents styles ont émergé en fonction de l'arme de corps à corps employée. Les techniques utilisées dans chacun se transmettent de maître à élèves dans de petites écoles, dont certaines possèdent même un bâtiment dédié à cet apprentissage. Étant donné la grande espérance de vie des elfes, les styles les plus récents, déjà vieux de plusieurs siècles, sont encore enseignés par leurs créateurs. La plupart des écoles de chantelames se trouvent à Éternelle Rencontre ou Évereska. Myth Drannor en accueillait une mais, suite à la destruction de la ville, les étudiants survivants se sont dispersés.

Les styles du chantelame peuvent se distinguent essentiellement par le type d'arme utilisé, et chacun est associé à un type d'animal. Un même style peut posséder certaines spécialisations qui dépendent des sorts de prédilection, des techniques du maître et de l'arme employée. Ces spécialisations reçoivent le nom d'un animal bien précis. Les chantelames qui apprennent leur art auprès d'un maître se font généralement tatouer l'animal qui symbolise leur style. Certains chantelames apprennent plusieurs styles et portent ainsi plusieurs tatouages, qui représentent autant de signes visibles de leur valeur.

Félin. Les styles qui reposent sur l'épée appartiennent à cette famille. Le style du lion, le plus ancien, repose sur l'utilisation de l'épée longue, avec tous les types de sorts. Le style du léopard utilise l'épée courte en conjugaison avec des sorts d'illusions et de discrétion. Le tigre rouge est un style qui n'a que trois siècles. Les chantelames qui le pratiquent manient le cimeterre et le font tourbillonner dans une danse défensive qu'ils entrecoupent de brusques bonds offensifs.

Oiseau. Si variés soient-ils, les styles qui reposent sur l'utilisation d'une arme dotée d'un manche, comme une hache ou un marteau, appartiennent tous au style de l'oiseau. Il s'agit de styles relativement nouveaux, qui font appel à des armes rarement utilisées par les elfes. Les chantelames qui pratiquent le style de l'aigle utilisent de petites hachettes et une grande partie de leurs techniques consistent à lancer une arme et en tirer une nouvelle d'un même mouvement fluide. Le corbeau fait appel au pic et est associé à des sorts qui améliorent l'agilité du chantelame.

Serpent. Les adeptes de ces styles utilisent un fléau, une chaîne ou un fouet. Le style de la vipère repose sur l'utilisation du fouet, malgré son inélégance en tant qu'arme. Il est presque aussi vieux que le style du lion. Les maîtres de cette discipline ponctuent leurs mouvements de claquements de fouet étonnamment rapprochés qui leur permettent de garder leurs ennemis à distance pendant qu'ils lancent les cruels sorts d'empoisonnement et de maladies caractéristiques de ce style.

et de canaliser sa magie afin de porter des attaques dévastatrices et de mettre en place d'habiles défenses.

Restriction : Limité aux elfes

Seuls les elfes et les demi-elfes peuvent choisir la tradition arcanique du chantelame. Dans le monde de Faerûn, les elfes gardent jalousement le secret de cette tradition.

Votre MD peut lever cette restriction si cela est adapté à la campagne. Cette restriction est cohérente avec l'histoire des chantelames dans les Forgotten Realms, mais elle peut ne pas l'être dans le monde créé par votre MD ou dans sa version des Royaumes.

Entraînement martial et musical

Quand vous adoptez cette tradition au niveau 2, vous gagnez la maîtrise de l'armure légère, ainsi que la maîtrise d'un type d'arme de corps à corps à une main de votre choix.

Vous gagnez également la maîtrise de la compétence Représentation si vous ne la possédez pas encore.

Chant de la lame

À partir du niveau 2, vous pouvez faire appel à une magie secrète des elfes appelée le chant de la lame, dans la mesure où vous ne portez pas d'armure intermédiaire ou lourde et que vous n'utilisez pas de bouclier. Vous bénéficiez alors d'une vitesse, d'une agilité et d'une concentration surnaturelles.

Vous pouvez utiliser une action bonus pour entonner le chant de la lame, qui dure 1 minute. Il prend fin de manière anticipée si vous êtes neutralisée, si vous revêtez une armure intermédiaire ou lourde, si vous prenez un bouclier, ou encore si vous portez une attaque avec une arme en utilisant vos deux mains. Vous pouvez cependant mettre fin au chant de la lame à n'importe quel moment (pas d'action requise).

Tant que votre chant de la lame est actif, vous bénéficiez des effets suivants :

- Vous gagnez un bonus de CA égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de +1).
- Votre vitesse au sol augmente de 3 m.
- Vous êtes avantagé aux tests de Dextérité (Acrobaties).
- Vous gagnez un bonus à tous les jets de sauvegarde de Constitution que vous faites afin de rester concentré sur un sort. Ce bonus est égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de +1).

Vous pouvez utiliser cette aptitude deux fois. Vous en regagnez tous les usages après avoir terminé un repos court ou long.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 6, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une à chaque fois que vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour.

Chant de défense

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre magie pour absorber des dégâts tant que votre chant de la lame est actif. Si vous subissez des dégâts, vous pouvez ainsi utiliser votre réaction pour dépenser un emplacement de sort. Vous réduisez alors la quantité de dégâts reçus par cinq fois le niveau de l'emplacement de sort dépensé.



Chant de la victoire

À partir du niveau 14, vous ajoutez votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de +1) aux dégâts que vous infligez avec votre arme de corps à corps tant que votre chant de la lame est actif.

Moine

LE GROS HOMME RAJUSTA SA VESTE NOIR ET OR, BAISSA SA *tête potelée et se jeta en avant.*

Danica resta immobile jusqu'à ce qu'il arrive juste devant elle et les badauds crurent un instant que la femme allait se trouver engloutie par la montagne de chair. Au dernier moment, elle baissa la tête, évitant le bras tendu du gros homme, lui attrapa la main et se déplaça négligemment derrière lui alors qu'il continuait sa course d'un pas pesant. D'une simple torsion du poignet, elle le fit s'arrêter net et, avant qu'il ait eu le temps de comprendre ce qui lui arrivait, le força à s'agenouiller d'un coup de pied derrière les genoux.

—R.A. Salvatore, *Cantique*

Les premiers ordres monastiques de Faerûn sont nés dans le sud, dans l'Amn et le Calimshan. Ces pratiques ont ensuite atteint le nord et l'est alors même que des disciplines comparables arrivaient dans l'ouest depuis le distant Kara-Tur.

Les plus vieux ordres se sont ramifiés ou fracturés au cours des siècles et il en existe maintenant plusieurs dizaines. Certains ne comptent pas plus de quelques dizaines de pratiquants qui vivent en petites communautés isolées. D'autres communautés monastiques vivent plus près de la civilisation et comptent des centaines de membres. Ces ordres prennent souvent part aux affaires de la société qui les entoure et ont donc une influence plus grande.

Dans la mesure où la plupart des ordres monastiques de Faerûn ont émergé dans des nations humaines, les moines que l'on rencontre dans ces communautés sont majoritairement humains. Cependant, les monastères ont longtemps été considérés comme des sanctuaires pour les enfants trouvés et les parias de toutes sortes, et il n'est ainsi pas étonnant de rencontre des moines non humains.

Ordres monastiques

Il est possible de rencontrer les ordres suivants dans plusieurs régions des Forgotten Realms.

L'ordre de la Rose jaune

Les membres de l'ordre de la Rose jaune, également appelés les Disciples de Saint Sollars le Double-Martyr, sont des adorateurs d'Ilmater qui vivent dans un monastère isolé perché au cœur des montagnes de Terrépine, dans la Damara. Ils sont réputés pour être loyaux envers leurs alliés et impitoyables envers leurs ennemis. Cependant, ces moines, dont l'honnêteté et les talents de diplomates sont partout respectés, doivent travailler dur pour arriver à survivre dans leur sanctuaire isolé. Les moines du monastère de la Rose jaune mettent leurs disciples à l'épreuve grâce à des remorhaz. Les jeunes moines doivent en effet prouver l'empire de leur esprit sur leur peur et leur douleur en chevauchant ces créatures.

Il existe un nombre bien plus important d'ordres de moines dédiés à Ilmater qu'aux autres dieux. On trouve parmi ces autres ordres d'Ilmater les Adeptes du Chemin dégagé, les Disciples de St Morgan le Taciturne et les Sœurs de St Jasper des roches.

Les moines d'Ilmater se présentent souvent comme des vagabonds qui vivent d'aumône, cherchent l'illumination et tentent d'apaiser les souffrances de ceux qu'ils croisent. Ils suivent généralement la voie de la main ouverte décrite dans les traditions monacales du *Player's Handbook*.

La Lune noire

La Lune noire est un ordre monastique dédié à Shar, qui opère au grand jour dans les régions où son culte est accepté et dans le secret des lieux sauvages et des cachettes souterraines là où il ne l'est pas. Ses membres, convaincus que la véritable sagesse se trouve dans les ténèbres et dans la perte, littéralement et spirituellement, cherchent à « connaître et converser avec l'ombre ». Ils suivent généralement la voie de l'ombre décrite dans les traditions monacales du *Player's Handbook*.

La voie du Renoncement

L'ordre monastique d'Eldath est composé des Disciples de la voie du Renoncement, également surnommés les Frères et Sœurs de la Main ouverte. Ces moines gardent généralement des sites sacrés où résident des prêtres ou récoltent des informations pour des bosquets ou des forteresses isolées dans la campagne avoisinante. Ils ne cherchent jamais la violence mais s'avèrent être d'une efficacité redoutable si l'on s'en prend à eux, ou aux personnes ou sites dont ils ont la responsabilité.

Le Poing Hin

Le Poing Hin est un ordre monastique halfelin issu du Luiren, dont les membres canalisent leur confiance naturelle afin de gagner une meilleure maîtrise d'eux-mêmes et de leur potentiel. Quelques maîtres du Poing Hin ont établi des monastères hors du Luiren et des enseignements qui étaient jusqu'ici seulement proposés aux halfelins sont maintenant accessibles aux élèves d'autres races qui souhaitent suivre la voie de Yondalla. Les moines du Poing Hin suivent généralement la voie de la main ouverte décrite dans les traditions monacales du *Player's Handbook*.

Les Âmes solaires

Les moines de l'Âme solaire adhèrent à une tradition monacale qui trouverait, selon eux, ses racines dans l'ancien empire de Nétheril. Ils croient que tout ce qui vit porte en lui un fragment de l'essence mystique du soleil. Tout comme le corps a une ombre, l'esprit a une lumière. Ils appellent cette lumière l'âme solaire. Les frères et sœurs de l'ordre de l'Âme solaire s'entraînent à puiser dans cette « lumière spirituelle intérieure » pour la manifester sous la forme de prouesses surnaturelles et d'une endurance hors du commun. Les membres de cet ordre suivent la voie de l'âme solaire, décrite dans la section Traditions monacales ci-dessous.

Afin d'entrer en contact avec leur lumière interne, les moines de l'Âme solaire se plient à un strict code de conduite ascétique appelé les préceptes de l'Incandescence. Ces préceptes reposent sur trois grands principes :

Rechercher la perfection physique. Pour permettre à l'âme solaire de se manifester, il faut s'efforcer de rendre le corps beau. L'exercice, la propreté et le perfectionnement physique permettent d'éclaircir la fenêtre par laquelle la lumière peut briller.

Rechercher la vertu spirituelle. Voir la lumière qui luit dans l'âme des autres et pas seulement les ténèbres. Profiter de chaque opportunité d'être vertueux et permettre aux autres de l'être.
Illuminer les ténèbres. Partager la lumière de l'âme avec le reste du monde. Éclairer les lieux sombres de sa présence et en bannir les ombres.

Étant donné la proximité de ces enseignements avec ceux d'autres religions, l'ordre de l'Âme solaire a des liens durables avec des temples et des croyants dévoués à trois divinités en particulier : Sunie, Séluné et Lathandre. Les impératifs de recherche de la perfection physique et de reconnaissance des vertus cachées sont en effet proches des enseignements de Sunie concernant la beauté physique et spirituelle. Les adorateurs de Séluné retrouvent quant à eux l'exhortation de leur déesse à combattre les ténèbres et à chercher la vertu. L'association de Lathandre avec le soleil est un lien évident avec la philosophie de l'Âme solaire, mais les adorateurs de Lathandre attachent encore plus d'importance au principe de donner et saisir sa chance, qui leur rappelle l'attachement de leur dieu aux nouveaux départs.



Moines de la longue mort

Les adeptes de la voie de la longue mort vénèrent le principe de mort bien plus que toute divinité de la mort. Ces moines cherchent à découvrir les secrets de la vie en étudiant la mort. C'est l'état de mort qui les intéresse généralement, plus que ce qui se trouve après, et ils n'ont donc que faire de l'au-delà. Leurs monastères sont remplis de spécimens d'animaux et de plantes à divers stades d'agonie et de putréfaction, qu'ils étudient avec intérêt et détachement. Ils achètent régulièrement des spécimens rares à des aventuriers et des marchands quand ils ne sont pas en mesure de les obtenir facilement. L'étude de la mort fait partie de leur quotidien. Ils cherchent à la comprendre, particulièrement quand elle touche les êtres vivants intelligents. C'est pourquoi ils sont toujours heureux d'accueillir les malades et les mourants afin d'observer et chroniquer leur agonie. Si ces personnes souffrent et cherchent la paix dans la mort, les moines acceptent de leur offrir cette délivrance. La mort est pour eux un don qu'ils font à ceux qui sont prêts à le recevoir. Les critères permettant de déterminer si une créature est prête varient d'une secte à l'autre (et parfois d'un moine à l'autre).

Les moines n'ont aucun état d'âme à ce sujet car, de leur point de vue, la mort est la chose la plus naturelle au monde et expirer au service de ce principe est l'une des expériences les plus sacrées qu'un être vivant peut avoir le plaisir d'accomplir. Pour ces mêmes raisons, ils ne craignent pas la mort.

La plupart des membres de l'ordre sont des érudits qui partagent une fascination commune pour la mort en tant qu'état ou processus, ou des membres d'un clergé dévoué à une divinité de la mort. Certains moines se considèrent comme des visionnaires dont le travail contribuera à un meilleur avenir pour tous les habitants de Faerûn. Ils se disent en effet que quand la mort sera réellement comprise, elle pourra être maîtrisée et mise au service du bien commun.

Les membres de cet ordre suivent la voie de la longue mort, décrite dans la section Traditions monacales ci-dessous.

Traditions monacales

Les moines des Forgotten Realms peuvent choisir les traditions monacales suivantes en plus de celles proposées dans le *Player's Handbook*.

Voie de l'âme solaire

Les moines de la voie de l'âme solaire apprennent à canaliser leur propre énergie vitale en rayons de lumière ardente. Ils enseignent que la méditation permet d'accéder à la capacité de relâcher l'indomptable lumière qui rayonne dans l'âme de toutes les créatures vivantes.

Rayon de soleil radiant

Quand vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous gagnez la capacité de lancer des rayons de radiance magique.

Vous obtenez une attaque de sort à distance que vous pouvez utiliser dans le cadre de votre attaque. Cette attaque a une portée de 9 mètres. Vous la maîtrisez et ajoutez ainsi votre modificateur de Dextérité à vos jets d'attaque et de dégâts. Les dégâts infligés sont radiants et déterminés par un d4. Ce dé évolue en fonction de vos niveaux de moine, comme vous pouvez le voir dans la colonne Arts martiaux de la Table du moine dans le *Player's Handbook*.

Quand, lors de votre tour, vous utilisez cette attaque spéciale dans le cadre de votre attaque, vous pouvez dépenser 1 point de ki afin de porter deux attaques supplémentaires par une action bonus.

Vague brûlante

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de canaliser votre ki en vagues d'énergie brûlante. Immédiatement après avoir attaqué lors de votre tour, vous pouvez dépenser 2 points de ki pour lancer le sort de niveau 1 *mains brûlantes* par une action bonus.

Vous pouvez dépenser des points de ki supplémentaires pour lancer *mains brûlantes* à un niveau plus élevé. Chaque point de ki supplémentaire augmente le niveau du sort de 1. La quantité maximale de points de ki (2 plus tout point supplémentaire) que vous pouvez dépenser pour ce sort est égale à la moitié de votre niveau de moine (arrondie à l'entier inférieur).

Éruption solaire ardente

Au niveau 11, vous développez la capacité de créer un orbe de lumière qui crée une explosion dévastatrice. Par une action, vous créez un orbe et le lancez à l'endroit de votre choix dans un rayon de 45 m, où il explose en une sphère de lumière radiante pendant un bref et terrible instant.

Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 6 m autour du point que vous avez désigné doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 2d6 dégâts radiants. Une créature qui se trouve derrière un abri total opaque est exemptée de ce jet de sauvegarde.

Vous pouvez dépenser des points de ki pour augmenter les dégâts infligés par la sphère. Pour chaque point dépensé jusqu'à un maximum de 3, la sphère inflige 2d6 dégâts supplémentaires.

Bouclier solaire

Au niveau 17, vous êtes baigné dans une aura lumineuse. Vous émettez une lumière vive dans un rayon de 9 m et une lumière faible dans un rayon de 9 m supplémentaires. Vous pouvez étouffer ou rétablir cette lumière par une action bonus.

Si une créature vous touche grâce à une attaque de corps à corps alors que votre lumière brille, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui infliger des dégâts radiants. Votre assaillant subit alors une quantité de dégâts égale à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Voie de la longue mort

Les moines qui suivent la voie de la longue mort sont obsédés par le sens et le mécanisme de la mort. Ils capturent des créatures et élaborent des expériences afin de saisir, chroniquer et comprendre ce qu'il se passe à l'instant de leur trépas. Ils utilisent ce savoir afin de guider leur compréhension des arts martiaux et ils ont ainsi développé un style de combat létal.

Caresse de la mort

Quand vous choisissez cette tradition au niveau 3, votre étude de la mort vous permet d'extraire la vitalité d'une créature qui approche du trépas. Quand vous réduisez une créature qui se trouve à 1,50 m à 0 point de vie, vous gagnez une quantité de points de vie temporaires égale à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de moine (avec un minimum de 1 point de vie temporaire).

L'heure de la moisson

Au niveau 6, vous pouvez par une action déstabiliser ou terrifier ceux qui vous entourent grâce votre âme touchée par l'ombre de la mort. Quand vous choisissez cette action, chaque créature qui se trouve à 9 m de vous et qui peut vous voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être terrorisée par votre personne jusqu'au début de votre prochain tour.

Maîtrise de la mort

À partir du niveau 11, vous utilisez votre familiarité avec la mort pour échapper à son étreinte. Quand vous êtes réduit à 0 point de vie, vous pouvez dépenser 1 point de ki (aucune action nécessaire) pour avoir 1 point de vie à la place.

Caresse de la longue mort

À partir du niveau 17, vous pouvez d'un simple contact canaliser l'énergie de la mort dans une créature. Par une action, touchez une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 m et dépensez de 1 à 10 points de ki. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 2d10 dégâts nécrotiques par point de ki dépensé sur un échec et moitié moins sur une réussite.

Paladin

Certains individus sont des guerriers à la vertu exceptionnelle. Ils incarnent un grand nombre de traits que l'on considère généralement comme honorables, justes et bons. Ces guerriers aspirent à être la meilleure version d'eux-mêmes qu'ils le peuvent. Quand un tel guerrier est également habité d'une grande dévotion envers une divinité, celle-ci peut récompenser ce croyant en lui conférant une portion de son pouvoir divin, et il devient alors un paladin.

Si les divers ordres paladins des Forgotten Realms mettent l'accent sur différents aspects de ce qui représente un comportement vertueux, on attend de tous les paladins qu'ils respectent certaines valeurs essentielles :

Libéralité. Être généreux et tolérant.
Bonne foi. Être honnête et tenir ses promesses.
Courtoisie. Traiter les autres avec respect, peu importe la manière dont ils vous traitent. Honorer ceux dont le rang est supérieur au vôtre. Gagnez le respect de ceux dont le rang est inférieur au vôtre.
Respect de la loi. Les lois existent pour apporter la prospérité à ceux qui les appliquent. Les lois injustes doivent être abolies ou modifiées pour devenir acceptables.
Courage. Obtenir de la gloire au combat. Être prêt à donner sa vie pour défendre ses protégés.
Agir avec fierté. Guider par l'exemple. Laisser les actes exprimer les intentions.
Rester humble. Ne pas se vanter ou accepter de récompense imméritée.
Altruisme. Partager ses ressources, particulièrement avec ceux qui en ont le plus besoin.
Bonne composition. Rendre service allègrement et sans dédain.
Sagesse. Faire le plus de bien en causant le moins de mal.
Piété. Être fidèle aux préceptes de son dieu.
Gentillesse. Protéger les faibles. Faire preuve de clémence envers ceux qui cherchent la rédemption.
Honneur. Appliquer le code. La mort avant le déshonneur.

Chaque paladin hiérarchise ces valeurs en fonction de sa propre éthique ou de sa religion. Par exemple, un paladin de Sunie mettra en avant l'amour courtois et l'amabilité alors qu'un paladin de Tyr sera plus intéressé par la justice et un juste traitement de ses ennemis.

Comme les clercs, la plupart des paladins des Forgotten Realms sont liés à une seule divinité. Les divinités auxquelles ils sont le plus couramment liés sont celles qui incarnent l'action, la décision, la vigilance et la sagesse. Torm et Tyr sont deux divinités populaires parmi les paladins, tout comme Ilmater, qui met à l'honneur l'abnégation et l'atténuation des tourments. Bien qu'ils soient plus rares, on trouve également des paladins liés aux divinités suivantes :

Heaume, Hoar, Sunie, Corellon Larethian, la Cavalière Rouge, Clangeddin Barbedargent, Arvorien et Mystra.

Le dévouement envers un idéal supérieur dont font preuve les paladins en fait de véritables héros populaires dans les Royaumes. On raconte ainsi de nombreuses histoires mettant en scène ces nobles chevaliers et champions assermentés, qui se terminent pour la plupart par un terrible sacrifice desdits champions, ainsi que les pragmatistes tendent à le souligner.

Les paladins qui ont prêté un serment de dévotion et un serment à la Couronne (décrit ci-dessous) ont généralement pour protecteurs Heaume, Torm et Tyr (la protection, le courage et la justice), mais Ilmater a également sa part de champions. Les chevaliers verts qui ont prêté le serment des anciens peuvent quant à eux s'incliner devant Arvorien ou Corellon, tandis que les justiciers du serment de la vengeance se tourneront plutôt vers des dieux comme Hoar. On trouve cependant quelques justiciers de Heaume et de Tyr qui appliquent une cruelle justice.

Les ordres paladins

Il est possible de rencontrer les ordres suivants dans plusieurs régions des Forgotten Realms.

L'ordre de Samular

Le Saint Ordre de Samular, également appelé les Chevaliers de Samular, est composé de guerriers au service de Tyr. L'ordre est établi au Hall du Sommet, mais possède également un chapitre à Waterdeep. Le légendaire paladin Samular Caradoon a fondé cet ordre en 952 CV, après la seconde guerre des Trolls, au cours de laquelle ses frères Renwick « Manteau-de-Neige » et Amphail le Juste ont péri. Quand Tyr devint mutique et que ses paladins perdirent leurs pouvoirs, ils furent nombreux à se tourner vers d'autres dieux comme Torm. Les Chevaliers de Samular restèrent fidèles à leur dieu. Leur patience fut récemment récompensée quand Tyr revint dans le monde et que leur nombre décroissant se vit de nouveau investi des pouvoirs des paladins. Connus pour leur adhésion aux lois, de nombreux paladins de cet ordre sont affiliés au serment de la Couronne décrit ci-dessous.



Ordre de l'Œil doré

Le monastère et la cathédrale de Fort Heaume qui se dressent à la lisière du bois de Neverwinter, dans le Nord, représentent un refuge sûr pour les voyageurs. L'ordre de l'Œil doré est en effet chargé de la protection du fort et de la communauté environnante. Cependant, sa mission a une portée bien plus importante : protéger le monde des menaces originaires d'autres plans d'existence, et notamment des plans Inférieurs. De nombreux individus, paladins ou non, ont rejoint les rangs de l'ordre afin d'aider à repousser les incursions fiélonnes en ce monde. Au cours des dernières années, nombreux sont ceux qui ont quitté Fort Heaume afin d'accomplir son œuvre dans le vaste monde.

Parmi les options présentées dans les serments sacrés du *Player's handbook*, les paladins de l'Œil doré choisissent presque tout le temps le serment de dévotion, à l'exception de quelques zélotes qui se tournent vers le serment de la vengeance.

Ordre du Compagnon

L'ordre du Compagnon, qui opère dans les Contrées du mitan occidentales, est dédié à la défense de cette nation. Il a été fondé après la Magepeste et a contribué à la création de l'Elturgard autour de la cité d'Elturel, qui surplombe le Chionthar. Les Compagnons sont un rempart de la civilisation contre les puissances sauvages et dangereuses qui la menace, et notamment les créatures surnaturelles. Ils sont représentés en proportions égales par des individus ayant prêté le serment de la Couronne (décrit ci-dessous) et le serment de dévotion (présenté dans le *Player's Handbook*).

Serment sacré

Les paladins des Forgotten Realms peuvent choisir les serments sacrés suivants en plus de ceux proposés dans le *Player's Handbook*.

Serment de la Couronne

Le serment de la Couronne est un serment de défense des idéaux de la civilisation, qu'il s'agisse de l'esprit d'une nation, de la fidélité à un souverain ou du service à une divinité de la loi et de la gouvernance. Les paladins qui prêtent ce serment s'engagent à servir la société et, en particulier, les justes lois qui la maintiennent unie. Ces paladins sont les vigilants guetteurs en haut des murs et ils se dressent contre les vagues chaotiques de la barbarie qui menace de mettre à bas tous les bienfaits de la civilisation. Ils sont généralement considérés comme des gardiens, des modèles ou des sentinelles. Les paladins qui prêtent ce serment sont souvent des membres d'un ordre chevalier au service d'une nation ou d'un souverain, et il constitue ainsi un rite d'admission dans les rangs de leur ordre.

Préceptes de la Couronne

Les préceptes du serment de la Couronne sont souvent établis par le souverain à qui il s'adresse. Cela dit, ils se résument souvent à ce qui suit :

Loi. La loi est suprême. Elle est le mortier qui unit les pierres de la civilisation et elle doit être respectée.

Loyauté. Votre parole est sacrée. Sans loyauté, les serments et les lois n'ont plus aucun sens.

Courage. Vous devez faire ce qui est nécessaire pour maintenir l'ordre, même quand les obstacles semblent insurmontables. Si vous n'agissez pas, qui d'autre le fera ?

Responsabilité. Vous devez assumer les conséquences de vos actions et vous êtes garant de l'accomplissement de votre devoir et de vos obligations.

Sorts de serment

Vous avez accès aux sorts de serment suivants, une fois que vous avez atteint le niveau correspondant.

Sorts du serment de la Couronne

Niveau de paladin	Sorts
3	*duel forcé, injonction*
5	*lien de protection, zone de vérité*
9	*aura de vitalité, esprits gardiens*
13	*bannissement, gardien de la foi*
17	*cercle de pouvoir, coercition mystique*

Canalisation d'énergie divine

Quand vous choisissez ce serment au niveau 3, vous gagnez les options de canalisation d'énergie divine suivantes :

Défi du champion. Vous lancez un défi qui contraint les autres créatures à vous affronter. Chaque créature de votre choix qui se trouve dans un rayon de 9 m et qui peut vous voir doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, une créature ne peut pas volontairement s'éloigner à plus de 9 m de vous. Cet effet prend fin si vous êtes neutralisé ou mourez ou si la créature se trouve à plus de 9 m de vous.

Changer la donne. Par une action bonus, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour insuffler un nouvel élan à des créatures blessées. Chaque créature de votre choix se trouve dans un rayon de 9 m et qui peut vous entendre regagne une quantité de points de vie égale à 1d6 + votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 1) si elle ne possède pas plus de la moitié de ses points de vie.

Allégeance divine

À partir du niveau 7, quand une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 m subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour substituer par magie votre propre santé à celle de la créature en passe d'être blessée. Celle-ci ne subit alors pas de dégâts. Vous subissez à la place les dégâts qui lui étaient destinés. Ces dégâts ne peuvent pas être réduits ou évités de quelque manière que ce soit.

Volonté inflexible

À partir du niveau 15, vous êtes avantagé à vos jets de sauvegarde contre les états paralysé ou étourdi.

Champion exalté

Au niveau 20, votre présence sur le champ de bataille suffit à inspirer tous ceux qui sont dédiés à votre cause. Vous pouvez utiliser votre action pour bénéficier des avantages suivants pendant 1 heure :

- Vous gagnez une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques.
- Vos alliés sont avantagés à leurs jets de sauvegarde contre la mort tant qu'ils se trouvent à moins de 9 m de vous.
- Vous êtes avantagé à vos jets de sauvegarde de Sagesse, de même que tous vos alliés qui se trouvent dans un rayon de 9 m.

Cet effet prend fin de manière anticipée si vous êtes neutralisé ou que vous mourez. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y faire appel avant d'avoir terminé un long repos.

Rôdeur

Montolio tendit un bras et la grande chouette *bondit promptement dessus, cherchant soigneusement son équilibre sur la manche couverte de cuir épais de l'homme.*

« As-tu vu le drow ? », demanda Montolio.

La chouette répondit d'un bref hululement, puis se lança dans un babil fait d'une suite de petits cris et gloussements complexes. Montolio l'écouta attentivement, enregistrant les moindres détails. Cela faisait plusieurs jours que le rôdeur suivait les déplacements du drow grâce à ses amis et notamment cette chouette particulièrement bavarde. Il était curieux de savoir ce qui avait pu pousser un elfe noir à s'aventurer dans la vallée. Il avait d'abord cru que le drow était lié, d'une manière ou d'une autre, à Graul, le chef orc de la région mais, le temps passant, le rôdeur commençait de penser que ce n'était pas le cas.

—R.A. Salvatore, *Terre promise*

Les rôdeurs parcourent depuis bien longtemps les étendues sauvages de la côte des Épées et de la Frontière sauvage. Comme les druides, leurs traditions remontent à l'aube de l'humanité. Bien avant que les humains ne posent un pied dans le Nord, les rôdeurs elfes en parcouraient déjà les forêts et escaladaient ses montagnes. Les traditions et opinions de ces pionniers sont maintenant partagées par des membres de nombreuses races. Les halfelins pied-légers, notamment, se découvrent souvent une vocation de rôdeurs et remplissent alors les rôles de guides et de protecteurs auprès de bandes itinérantes de halfelins. Les nains d'écu contraints de s'éloigner de leurs vieux clans s'engagent parfois également sur la voie des rôdeurs.

Cela dit, tous les prospecteurs qui parcourent les collines ou les trappeurs qui chassent dans les terres désertes ne sont pas des rôdeurs. Les véritables rôdeurs sont des individus qui trouvent quelque chose de sacré dans la nature et, comme les paladins, sont touchés par quelque chose de divin. Si leurs dieux et leurs croyances diffèrent parfois, tous les rôdeurs partagent de mêmes convictions concernant le caractère sacré de la nature. S'ils ne sont en aucun cas alignés les uns avec les autres, les rôdeurs partagent entre eux un lien communautaire ténu qui les rapproche souvent des cercles de druides.

Dans le Nord et dans une grande partie des Contrées du mitan, les rôdeurs utilisent des symboles spécifiques qui leur permettent d'indiquer la présence de campements, de zones dangereuses, de créatures malfaisantes, de magie impure, d'activités gobelinoïdes, de caches de ressources, de chemins sûrs, d'abris ou de tombes. Ces symboles s'inspirent pour la plupart des traditions des elfes ou ont été empruntés à des groupes comme les Ménestrels. S'il ne s'agit en aucun cas d'un langage secret, ces marques n'ont guère de signification pour les non-initiés et même les druides n'en comprennent pas toujours le sens.



Dans l'ensemble, les rôdeurs aident les sociétés à survivre et prospérer dans les étendues sauvages. La majeure partie de la côte des Épées et du Nord est inhabitée. Les rôdeurs ressentent le besoin d'explorer ces terres, d'y chercher un sol fertile et propice à l'implantation et la croissance de la civilisation, d'y découvrir des ressources (comme des métaux) qui seront bénéfiques aux terres colonisées, ou d'en chasser le mal qui s'y trouve avant qu'il ne puisse se répandre. D'autres rôdeurs s'appliquent à épier des troupes ennemies ou traquer des bêtes féroces ou de dangereux criminels. Étant donné que le Nord remplit essentiellement une fonction de dernière frontière, les rôdeurs y ont un rôle critique de protection des communautés, qui en retour ne cachent pas leur admiration pour ces individus.

Rôdeurs humains

Les rôdeurs humains des îles Moonshae sont des adorateurs de Terremère. Ceux qui sont de proches alliés des cercles druidiques du continent honorent également les dieux du Premier Cercle, mais la plupart ont des affinités avec la déesse Mailikki. Ils considèrent cependant celle-ci comme trop sauvage et primitive pour lui adresser directement leurs prières et demandent donc à Gwaeron Bourrasque de transmettre celles-ci à la déesse. On raconte que Gwaeron dort dans un bosquet à l'ouest de la ville de Troisangliers et que la plupart de ses adorateurs accomplissent un pèlerinage jusqu'à ce lieu saint au moins une fois dans leur vie. Les rôdeurs humains d'alignement mauvais rendent quant à eux hommage à Malar, dont ils admirent la férocité et les talents de chasseur.

Rôdeurs elfes

Les rôdeurs elfes s'attachent généralement à une communauté, comme la vallée d'Évereska ou les tribus de la forêt Brumeuse. Ils ne partent généralement pas à l'aventure, mais remplissent des fonctions d'éclaireurs et de protecteurs pour les royaumes elfes. Ces elfes sont généralement des adorateurs de Rillifane Rallathil ou de Solonor Thelandria. Les rôdeurs elfes qui entendent l'appel de la route cherchent généralement à obtenir les faveurs de Fenmarel Mestarine, le dieu des voyageurs isolés, ou de Shevarash, le dieu elfe de la vengeance.

Rôdeurs halfelins

La plupart des halfelins qui révèrent la nature et sa beauté brute sont des pieds-légers. Dans la mesure où leurs bandes passent au moins autant de temps sur les routes et les rivières que dans les villes et villages, le quotidien d'un rôdeur est naturellement adapté au mode de vie de la majorité des pieds-légers. Les rôdeurs pieds-légers se tournent généralement vers le dieu Brandobaris sous son aspect de patron des explorateurs. Ceux qui sont plus attachés à la nature elle-même lui préfèrent cependant Shiela Peryroyl. Enfin, ceux qui décident de se consacrer à la défense d'une communauté ou de voyageurs s'inclinent devant le dieu Arvorien. Les quelques halfelins cœur vaillant qui deviennent des rôdeurs se tournent généralement aussi vers ces deux dernières divinités.

Rôdeurs nains

Les nains préfèrent généralement vivre dans les profondeurs des montagnes plutôt que d'arpenter la surface ou l'Underdark. Les rôdeurs nains sont la plupart du temps des nains d'écu qui ont été chassés de leur clan ou des nains sans clan qui cherchent leur place en ce monde. Certains d'entre eux sont également des prospecteurs qui explorent le monde à la recherche de filons de minerais. Quelle que soit leur origine, ces nains choisissent le plus souvent l'une de ces deux divinités : Marthammor Duin ou Dumathoin.

Roublard

Le talent de certains individus n'est pas de manier l'épée ou la magie, mais de se déplacer discrètement en faisant preuve d'une grande agilité. Ces aptitudes les poussent souvent à se tourner vers des activités illégales, dont les opportunités sont légion dans les grandes villes, mais ils peuvent également faire un meilleur usage de leurs talents en les exploitant pour affronter de dangereux monstres ou récupérer des trésors perdus.

La plupart des grandes villes des Royaumes abritent plusieurs foyers de voleurs qui se concurrencent les uns les autres. Dans quelques endroits, comme la Porte de Baldur, ces activités sont supervisées par un groupe de roublards organisés. Les repaires de voleurs servent généralement de lieux de rassemblement secrets dissimulés dans les entrailles de la ville, et déplacés à chaque fois qu'ils sont découverts.

La ville de Waterdeep accueillait autrefois la plus puissante guilde des voleurs du Nord : les Voleurs de l'ombre. Les Seigneurs de Waterdeep ont écrasé cette guilde et forcé ses dirigeants à fuir la ville (le groupe opère toujours, mais depuis l'Amn). Il y a encore des voleurs et même des assassins à Waterdeep, mais l'ancienne guilde s'est morcelée en un mélange d'innombrables petits groupes et d'agents indépendants.

L'exutoire le plus couramment trouvé par ces malfrats est ce qu'ils appellent l'Honnête profession : le métier d'aventurier, où ils peuvent utiliser leurs compétences de roublards

sans limitations en sachant qu'elles pourront être plus tard célébrées en chansons et en légendes. De nombreux voleurs se tournent vers cette profession et adhèrent à un code qui leur permet d'éviter les problèmes dans les lieux civilisés tout en les enrichissant : ils dévalisent d'antiques tombes et des antres monstrueux au lieu des logis et commerces des riches habitants des terres civilisées.

Certains roublards ont également compris qu'il est plus simple de faire les poches de quelqu'un s'ils sont munis d'un seing royal. C'est pourquoi, en plus des voleurs et des assassins classiques, de nombreux roublards deviennent des diplomates, des courtisans ou des courtiers en informations. Ces roublards se fondent plus facilement dans la société, dont ils graissent les rouages plutôt que de les gripper.

Archétypes de roublard

Les roublards des Forgotten Realms peuvent choisir les archétypes de roublards suivants en plus de ceux proposés dans le *Player's Handbook*.

Bretteur

Votre entraînement d'escrimeur se concentre à parts égales sur la vitesse, l'élégance et le charme. Si certains guerriers ne sont guère plus que des brutes en armure lourde, votre style de combat est quant à lui proche du spectacle. Cet archétype est généralement adopté par les duellistes et les pirates.

Un bretteur excelle au combat singulier et peut se battre avec deux armes tout en sachant bondir hors de portée de son adversaire.

Jeu de jambes sophistiqué

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez à porter un coup puis vous retirer sans risquer de représailles. Pendant votre tour, si vous portez une attaque de corps à corps contre une créature, celle-ci ne peut pas faire d'attaque d'opportunité contre vous pour le restant de votre tour.

Audace désinvolte

À partir du niveau 3, vous vous battez avec une assurance arrogante. Vous pouvez ainsi ajouter votre modificateur de Charisme à vos jets d'initiative.

En outre, vous n'avez pas besoin d'être avantagé à votre jet d'attaque pour utiliser votre attaque sournoise si votre cible est la seule créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 m. Toutes les autres règles de l'aptitude de classe attaque sournoise s'appliquent normalement.

Panache

Au niveau 9, votre charme fait de vous un être extraordinairement séduisant. Par une action, vous pouvez faire un test de Charisme (Persuasion) opposé au test de Sagesse (Perspicacité) d'une créature. Cette créature doit être capable de vous entendre et vous devez avoir une langue en commun.

Si vous réussissez le test et que la créature vous est hostile, elle se trouve désavantagée à ses jets d'attaques visant des cibles autres que vous et elle ne peut pas faire d'attaque d'opportunité contre des cibles autres que vous. Cet effet dure 1 minute, jusqu'à ce qu'un de vos compagnons attaque ou lance un sort contre cette créature, ou jusqu'à ce que vous et la créature soyez éloignés de plus de 18 mètres l'un de l'autre.

Si vous réussissez le test et que la créature ne vous est pas hostile, elle se trouve sous l'emprise de votre charme pendant 1 minute. Tant qu'elle est charmée, elle vous considère comme un ami. Cet effet prend fin immédiatement si vous ou vos compagnons lui portez atteinte d'une quelconque manière.

Les bretteurs et le combat à deux armes

Un bretteur doit bien comprendre les règles de D&D afin d'exploiter son plein potentiel, notamment quand il veut se battre à deux armes. Quand les autres personnages doivent utiliser une action pour se désengager afin d'échapper à un corps à corps, l'aptitude jeu de jambes sophistiqué du bretteur intègre une version limitée de cette action à son attaque. Il peut alors utiliser son action bonus pour combattre avec deux armes, puis se mettre à distance de chacun des adversaires qu'il a attaqués.

Manœuvre élégante

À partir du niveau 13, lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour être avantagé au prochain test de Dextérité (Acrobatie) ou de Force (Athlétisme) que vous effectuerez au cours du même tour.

Maître duelliste

À partir du niveau 17, vous maîtrisez votre arme au point de pouvoir transformer un échec en succès lors d'un combat. Si vous échouez à un jet d'attaque, vous pouvez le relancer en étant avantagé. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau avant d'avoir terminé un court ou long repos.

Conspirateur

Vous vous intéressez aux gens, à leurs domaines d'influence et à leurs secrets. De nombreux espions, courtisans et autres comploteurs adoptent cet archétype et mènent une vie tournée autour de l'intrigue. Pour vous, les mots sont des armes au même titre que les couteaux et le poison, et vos trésors de prédilection sont les secrets et les faveurs.



Maître des intrigues

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise des accessoires de déguisement, du matériel de contrefaçon et d'un jeu de votre choix. Vous apprenez également deux langues de votre choix.

En outre, vous pouvez très précisément imiter la manière de parler et l'accent de toute créature que vous avez entendu parler pendant 1 minute, ce qui vous permet de vous faire passer pour un locuteur natif de n'importe quel pays, pour peu que vous en connaissiez la langue.

Maître tacticien

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action aider comme action bonus. De plus, lorsque vous utilisez l'action aider pour épauler un allié qui attaque une créature qui peut vous voir ou vous entendre, la cible de cette attaque peut se trouver dans un rayon de 9 m autour de vous plutôt que de 1,50 m.

Manipulateur perspicace

À partir du niveau 9, si vous passez au moins 1 minute à observer une créature ou à interagir avec elle hors d'une situation de combat, vous êtes en mesure d'évaluer ses caractéristiques par rapport aux vôtres. Choisissez deux des caractéristiques suivantes et le MD vous dira alors si les valeurs de caractéristiques de cette créature sont égales, supérieures ou inférieures aux vôtres :

- Valeur d'Intelligence
- Valeur de Sagesse
- Valeur de Charisme
- Niveau de classe (le cas échéant)

Si le MD en décide ainsi, vous pouvez également vous rendre compte que vous connaissez une partie de l'histoire de cette créature ou l'un de ses traits de personnalité, si elle en a.

Redirection

À partir du niveau 13, vous pouvez parfois rediriger sur une autre créature une attaque qui vous est destinée. Quand vous êtes la cible d'une attaque et qu'une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 m représente un abri contre cette attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour faire en sorte que l'attaque qui vous est destinée cible cette créature à votre place.

Âme de trompeur

À partir du niveau 17, il est impossible de lire vos pensées par télépathie ou un par un autre moyen, sauf si vous le permettez. Vous pouvez ainsi vous protéger derrière un écran de fausses pensées en réussissant un test de Charisme (Supercherie) opposé au test de Sagesse (Perspicacité) de la créature qui tente de lire vos pensées.

De plus, peu importe ce que vous dites, la magie permettant de déterminer votre sincérité indique, si vous en décidez ainsi, que vous dites la vérité et on ne peut pas vous forcer à être sincère par magie.

Sorcier

Les sorciers, dans la mesure où ils obtiennent leur pouvoir grâce à des protecteurs d'outre-monde souvent sinistres, n'ont pas très bonne réputation dans les Royaumes. Même ceux qui sont bien intentionnés éveillent la méfiance et une prudence justifiées. Pour certains magiciens, l'existence même des sorciers vient salir leur noble Art et ils sont la raison pour laquelle le peuple regarde avec méfiance tous les utilisateurs de magie.

Certains sorciers, en particulier ceux qui sont issus de lignées féeriques ou fiélonnes, ont une affinité naturelle pour la magie et attirent l'attention de potentiels protecteurs dès leur enfance. D'autres s'efforcent de trouver un protecteur avec lequel passer un pacte afin d'obtenir le pouvoir qu'ils ne trouvent pas ailleurs. Certains sorciers passent plusieurs pactes, mais ils se trouvent inévitablement contraints de favoriser l'un d'entre eux, car les protecteurs sont des êtres jaloux et possessifs.

Les protecteurs des Royaumes

Les dieux sont loin d'être les seules forces qui ont une influence dans les Royaumes et il existe de nombreux protecteurs disposés à proposer des pouvoirs arcaniques à des sorciers ambitieux.

L'Archifée

Il est encore possible de découvrir des passages avec le Feywild dans les vastes étendues sauvages des Royaumes. Ces carrefours féeriques sont des lieux à la beauté naturelle mystérieuse qui possèdent un reflet quasiment identique dans le Feywild. Il est possible de franchir un carrefour féerique en traversant une clairière ou la surface d'un plan d'eau, en pénétrant dans un cercle de champignons ou en rampant sous le tronc d'un arbre, par exemple. Quelques sorciers cherchent à localiser ces endroits afin de passer un marché avec l'Archifée de ce royaume en échange de pouvoir. Les protecteurs archifées les plus importants sont :

Titania, la reine de l'Été, est peut-être bien la plus puissante des archifées. D'un sourire, elle peut faire mûrir une récolte et, d'un froncement de sourcils, générer un feu de forêt. Elle dirige les seelies de la cour d'Été.

Obéron, le seigneur Vert est un chasseur et un guerrier sylvestre inégalé. Il est l'amant de Titania, mais s'oppose régulièrement à elle. Obéron est à l'écoute de chaque branche de chaque arbre et de chaque bras de chaque cours d'eau des forêts du Feywild. S'il a une faiblesse, c'est la nature sauvage de son cœur. Ses humeurs oscillent en effet aussi rapidement qu'une girouette en pleine tempête.

Hyrsam, le prince des Fous, est réputé pour être le premier satyre. Il peut d'un chant ternir l'or et faire hurler les pierres de rire de ses plaisanteries et frasques. Hyrsam représente cependant l'essence de la sauvagerie et de l'insoumission. Hyrsam le Fou est un farceur, toujours prêt à quelque ruse, mais quand les farces deviennent cruelles ou mortelles, c'est Hyrsam le Sauvage qui en est l'artisan.

La reine de l'Air et des Ténèbres dirige les unseelies de la cour du Crépuscule depuis un trône d'onyx occupé seulement par le Diamant de la Nuit, une gemme noire en suspension, aussi grosse qu'un crâne humain et qui luit de l'éclat terne des étoiles qu'il contient. La reine de l'Air et des Ténèbres est une présence invisible autour de la gemme. Elle s'exprime d'une voix tonnante par le Diamant de la Nuit ou murmure des secrets directement à l'oreille de ses courtisans, et accomplit parfois les deux en même temps.

Le prince du Givre était autrefois appelé le prince du Soleil, mais son cœur s'est gelé après que sa fiancée l'a trahi et s'est enfuie, et que l'âme de cette dernière est devenue une étoile. Depuis, le prince courroucé cherche à retrouver sa bien-aimée à chaque fois qu'elle se réincarne sous une forme mortelle.

Le Fiélon

De nombreux fiélons passent des pactes avec des sorciers mortels des Royaumes. Il y en a tant que le mot sorcier est presque devenu synonyme de puissances infernales sur Faerûn. On trouve parmi ces fiélons des archidiables des Neuf Enfers ainsi que leurs plus puissants ducs, des seigneurs démons des Abysses et des ultroloths qui dirigent des armées de yugoloths. Cependant, ces marchés ne sont pas nécessairement passés directement avec les puissances concernées. En effet, un fiélon vassal peut servir d'intermédiaire et il arrive même que certains sorciers ne sachent pas qui ils servent. Les protecteurs fiélons importants et propres aux Forgotten Realms sont :

Baazka est le diantrefosse qui se trouve derrière la plus récente incursion des forces infernales venant du château de Lancedragon. Ses plans pour la côte des Épées ont été contrecarrés en même temps que ceux des Magiciens rouges, mais il n'a pas pour autant abandonné ses ambitions pour la région.

Bélaphoss est un démon au service de Démogorgon. Il se considère comme le plus grand serviteur du prince des Démons et estime que son pouvoir rivalise avec celui de Démogorgon.

Eltab était autrefois emprisonné sous la cité d'Eltabbar, au Thay, par un glyphe d'emprisonnement dessiné par le tracé des rues et canaux de la ville. Le démon est maintenant libre et il compte bien se venger.

Errtu le balor a poursuivi Drizzt Do'Urden pendant plus d'un siècle afin de mettre la main sur un artefact appelé le Crenshinibon. Vaincu, il a été banni de ce monde, mais il cherche maintenant à se venger par procuration.

Gargauth est une mystérieuse puissance infernale piégée dans un bouclier magique qui se trouve sur ce monde et qui cherche à atteindre la divinité.

Lorcan est un cambion qui collectionne les sorciers comme d'autres collectionnent les papillons. Sa pièce favorite est l'ensemble des Treize de Troil, qui comporte des sorciers descendant des treize premiers à avoir passé un pacte avec Asmodée.

Malkizid est un solar tombé en disgrâce pour avoir trahi la Seldarine. Depuis, Malkizid se délecte de tous les maux qu'il peut infliger aux elfes, mais il apprécie particulièrement de les manipuler afin qu'ils s'en prennent eux-mêmes à leurs congénères.

Wendonaï est le seigneur balor qui, le premier, a réussi à convaincre les elfes noirs de convoquer des démons lors des anciennes guerres opposant les différents peuples des elfes. C'est également lui qui les a poussés à adorer Lolth et il a continué de leur prodiguer des conseils et des enseignements longtemps après la Descente.

Le Grand Ancien

Au-delà des plans connus par les grands magiciens et sages se trouve le Royaume Lointain des Grands Anciens, hors du temps, de l'espace, et de la raison. Il est possible d'atteindre ce royaume à l'aide de rituels profanes, ou par les rêves de certains individus attirés par la puissance de ces entités. Les noms blasphématoires suivants sont notamment associés avec cet endroit et sa folie :

Dendar, le Serpent nocturne, Dévoreuse du Monde, serait la fille rejeton du premier cauchemar, la dévoreuse d'immondes visions et l'annonciatrice de la fin du monde. Quand ils se rendent compte de leur potentiel, les sorciers de Dendar entendent fréquemment son sifflement ainsi que le crissement de ses écailles dans leurs rêves.

Ghaunadaur, Celui-qui-Rôde, le dieu des aberrations de l'Underdark, est également appelé l'Œil ancien. Il est vénéré (si l'on peut utiliser un tel mot dans ce contexte) par des limons, des vases et des créatures comparables.

Kézef, le Chien du Chaos est un mastiff noir et squelettique couvert d'asticots grouillants. Son sang est noir et acide. Les dieux ont emprisonné Kézef à l'aide d'une laisse incassable forgée par Gond et décorée d'un glyphe de protection luisant invoqué par Mystra, mais cela a coûté à Tyr une main, dévorée par le Chien du Chaos.

Moander est une sombre puissance représentant la corruption et la putréfaction. Ceux qui sont sensibles à son influence commencent par recevoir un rêve, la « graine de Moander », dans lequel ils entendent les mots suivants : « Ne questionne pas la parole de Moander, si tu ne veux pas être frappé par la Mort-qui-Ronge. Va de par le monde et prends le contrôle d'êtres puissants et influents en mon nom. Tue, et laisse la pourriture s'étendre. Crains-moi, obéis-moi. »

Tyranthraxus, également surnommé l'Esprit possesseur et l'Embrasé, cherche à dominer le monde en possédant certains individus. De la même manière que Terremère, il utilise des bassins magiques comme des fenêtres sur le monde et un moyen d'étendre son influence.



Zargon le Revenant, aussi surnommé le Tyran invincible, est un être maléfique réputé immortel et invincible. Selon certaines légendes, Zargon aurait été le premier maître des Neuf Enfers. Dans d'autres, il était un puissant prince-démon banni des Abysses. Mais que ces histoires soient fondées ou non, une chose est sûre : Zargon est un être qui inspire la terreur et la démence.

Protecteur d'outre-monde

Les sorciers des Forgotten Realms peuvent choisir le protecteur d'outre-monde suivant en plus de ceux proposés dans le *Player's Handbook*.

L'Immortel

La mort n'a pas d'emprise sur votre protecteur, qui a découvert les secrets de la vie éternelle. Cela dit, un tel trésor a un prix, comme tous les pouvoirs. Autrefois mortel, l'Immortel a vu se dérouler des vies entières comme d'autres voient passer les saisons, dans une interminable succession clignotante de jours et de nuits. Il possède des secrets vieux comme le monde et connaît les mystères de la vie et de la mort. On compte parmi les rangs des Immortels des êtres comme : Vecna, le seigneur de la Main et de l'Œil ; luz le terrible ; la reine-liche Vol ; la cour d'Outre-mort d'Aerenal ; Vlaakith, la reine-liche des githyankis ; et le magicien éternel Fistandantalus.

Dans les Royaumes, les protecteurs Immortels sont Larloch le roi des Ombres et légendaire maître de la Crypte du Sorcier, et Gilgéam, le dieu-roi de l'Unther.

Liste de sorts étendue

L'Immortel vous donne accès à une liste de sorts étendue quand vous apprenez un sort de sorcier. Les sorts suivants sont ajoutés à votre liste de sorts de sorciers.

Liste de sorts étendue de l'Immortel

Niveau de sort	Sorts
1	*rayon empoisonné, simulacre de vie*
2	*cécité/surdité, silence*
3	*communication avec les morts, feindre la mort*
4	*aura de vie, protection contre la mort*
5	*contagion, légende*

Au sein des morts

À partir du niveau 1, vous apprenez le tour de magie *épargner les mourants*, que vous lancez comme un tour de magie de sorcier. Vous devenez également avantagé à tous les jets de sauvegarde contre la maladie.

En outre, les morts-vivants ont plus de mal à vous blesser. Si un mort-vivant vous prend directement pour cible avec une attaque ou un sort néfaste, il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de vos sorts (il n'a pas besoin de faire ce jet de sauvegarde si vous vous trouvez simplement dans la zone d'effet de son attaque, comme dans le cas de l'explosion d'une *boule de feu*). Sur un échec, le mort-vivant doit choisir une nouvelle cible ou abandonner son attaque, au risque de perdre son action ou son sort. Sur une réussite, le mort-vivant est immunisé contre cet effet pour 24 heures. Un mort-vivant est également immunisé contre cet effet pour 24 heures si vous le prenez pour cible avec une attaque ou un sort néfaste.

Défier la mort

À partir du niveau 6, vous pouvez regagner des points de vie quand vous échappez à la mort ou quand vous aidez quelqu'un à y échapper. Vous pouvez ainsi regagner une quantité de points de vie égale à 1d8 + votre modificateur de Constitution (avec un minimum de 1 point de vie) en quand vous réussissez un jet de sauvegarde contre la mort ou quand vous stabilisez une créature grâce à *épargner les mourants*.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y faire appel avant d'avoir terminé un long repos.

De nature immortelle

À partir du niveau 10, vous pouvez retenir votre respiration indéfiniment et vous n'avez plus besoin de manger, de boire ou de dormir. Vous devez cependant toujours vous reposer pour réduire l'épuisement et vous bénéficiez toujours des avantages liés aux repos courts et longs.

En outre, votre vieillissement est ralenti. Votre corps ne vieillit que de 1 an par décennie et vous êtes immunisé aux effets de vieillissement magique.

Vie indestructible

Quand vous atteignez le niveau 14, vous apprenez certains des secrets de l'Immortel. Par une action bonus lors de votre tour, vous pouvez regagner une quantité de points de vie égale à 1d8 + votre niveau de sorcier. Par ailleurs, si un de vos membres est tranché et que vous le remettez en place lorsque vous utilisez cette aptitude, il se rattache à votre corps.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y faire appel avant d'avoir terminé un repos long ou court.

Tours de magie d'ensorceleurs, de magiciens et de sorciers

Les adeptes de l'Art ont développé les tours de magie suivants pour ceux qui aiment lancer des sorts de combat. Les Magiciens de guerre du Cormyr, les chantelames et les sorciers du pacte de la lame apprécient particulièrement ces sorts.

Ces tours de magie font partie des listes de sorts des ensorceleurs, des magiciens et des sorciers.

Explosion de lames

Tour de magie d'invocation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 1,50 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous créez un cercle éphémère de lames spectrales qui tournent autour de vous. Chaque créature qui se trouve à portée, excepté vous-même, doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d6 dégâts de force.

Les dégâts infligés par ce sort augmentent de 1d6 quand vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Fouet électrique

Tour de magie d'évocation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 4,50 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous créez un fouet de foudre qui frappe une créature de votre choix, que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou se trouver tirée vers vous en ligne droite sur une distance de 3 m, puis elle subit 1d8 dégâts de foudre si elle se trouve dans un rayon de 1,50 m de vous.

Les dégâts infligés par ce sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Lame aux flammes vertes

Tour de magie d'évocation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 1,50 m
Composantes : V, M (une arme)
Durée : instantanée

Dans le cadre de l'action utilisée pour lancer ce sort, vous devez utiliser une arme pour porter une attaque de corps à corps contre une créature qui se trouve à portée du sort, sinon celui-ci échoue. Si vous touchez votre cible, celle-ci subit les effets normaux de l'attaque et des flammes vertes bondissent de celle-ci jusqu'à une créature différente de votre choix, que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 1,50 m de votre cible originale. Cette seconde créature subit une quantité de dégâts de feu égale à votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Les dégâts infligés par le sort augmentent en même temps que votre niveau. Au niveau 5, votre attaque de corps à corps inflige 1d8 dégâts de feu supplémentaires à la cible et les dégâts de feu infligés à la seconde créature sont égaux à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ces jets de dégâts augmentent tous les deux de 1d8 au niveau 11, puis de nouveau au niveau 17.

Lame tonnante

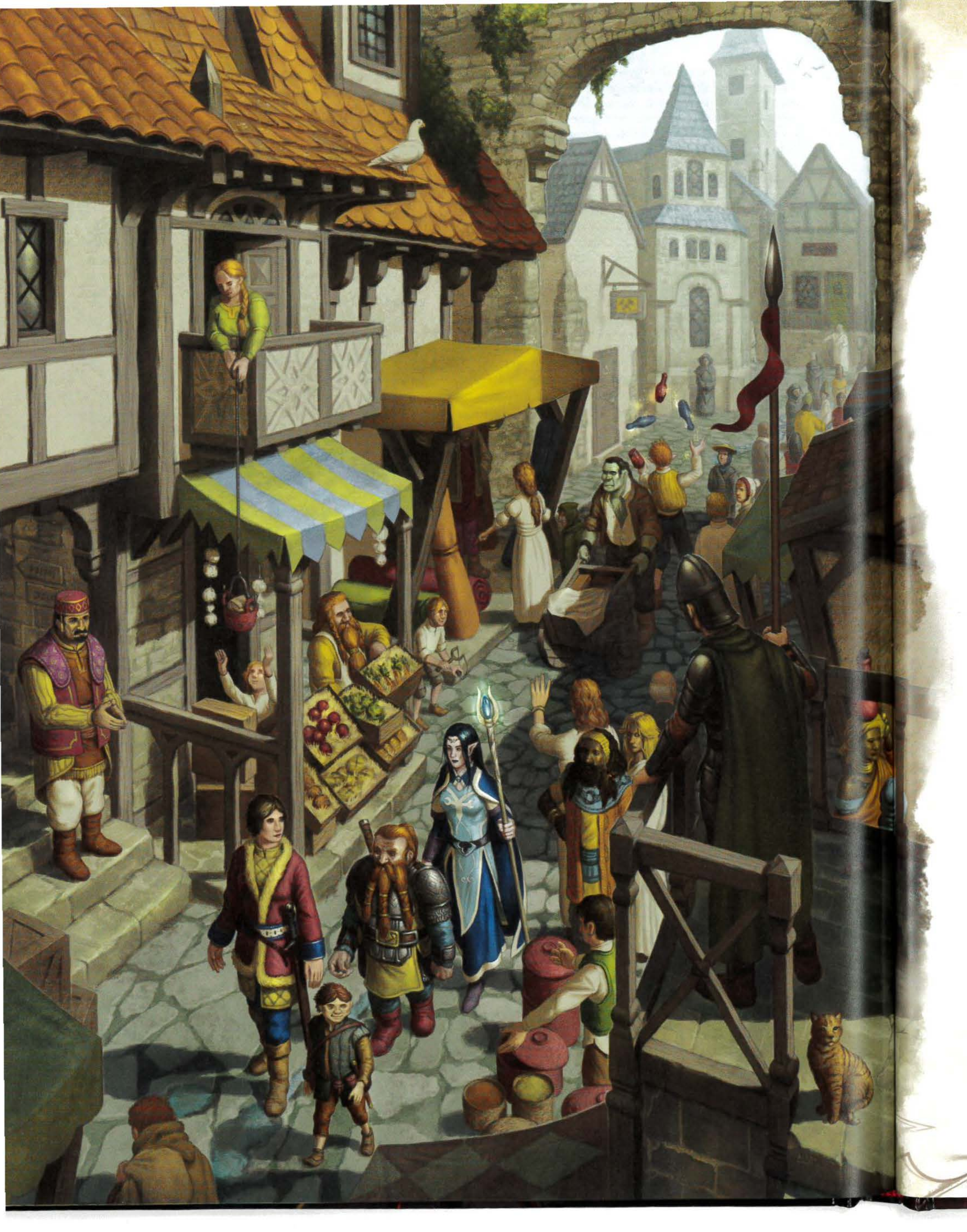
Tour de magie d'évocation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 1,50 m
Composantes : V, M (une arme)
Durée : 1 round

Dans le cadre de l'action utilisée pour lancer ce sort, vous devez utiliser une arme pour porter une attaque de corps à corps contre une créature qui se trouve à portée du sort, sinon celui-ci échoue. Si vous touchez votre cible, celle-ci subit les effets normaux de l'attaque mais se trouve également enveloppée d'énergie tonnante jusqu'au début de votre prochain tour. Si la cible se déplace volontairement avant ce moment, elle subit immédiatement 1d8 dégâts de tonnerre et le sort prend fin.

Les dégâts infligés par le sort augmentent en même temps que votre niveau. Au niveau 5, votre attaque de corps à corps inflige 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaires à la cible et elle subit 2d8 dégâts de tonnerre si elle se déplace. Ces jets de dégâts augmentent tous les deux de 1d8 au niveau 11, puis de nouveau au niveau 17.





Chapitre 5 : Historiques

Les historiques présentés dans le *Player's Handbook* se retrouvent dans différentes sociétés de Faerûn sous une forme ou une autre. Vous trouverez dans ce chapitre des historiques supplémentaires destinés aux personnages des campagnes des Forgotten Realms. Ils sont pour la plupart spécifiques à Faerûn, ou à la côte des Épées et au Nord, en particulier.

Comme dans le *Player's Handbook*, chaque historique est accompagné de maîtrises, de langues et d'un équipement, ainsi que d'une aptitude et parfois d'une variante. Pour tout ce qui est relatif aux traits, idéaux, liens et défauts, les historiques présentés ici reprennent pour la plupart les éléments présentés dans les historiques comparables du *Player's Handbook*.

Académicien cloîtré

Enfant, vous étiez d'un naturel curieux quand vos compagnons de jeu se démarquaient plutôt par leur côté égoïste ou tapageur. Votre éducation vous a mené jusqu'à un des grands centres de l'enseignement de Faerûn, où vous avez appris que le savoir est un trésor bien plus précieux que l'or ou les gemmes. Vous êtes maintenant prêt à quitter le nid. Pas pour l'abandonner, mais pour partir en quête de nouveaux savoirs que vous pourrez y accumuler.

Le centre universitaire le plus réputé de Faerûn est Candlekeep. Sa grande bibliothèque a toujours besoin de nouveaux employés et assistants, dont certains arrivent parfois à gravir les échelons jusqu'à obtenir des postes amenant responsabilités et prestige. Vous êtes peut-être l'une de ces pupilles de Candlekeep, dédié à la conservation d'un endroit qui concentre probablement le plus grand nombre de connaissances historiques et générales du monde entier.

Vous pouvez également avoir été recueilli par les érudits de la Voûte des Sages ou de la maison des Cartes de Silverymoon et avez décidé de prendre la route afin d'accroître votre savoir et d'apporter votre aide à ceux qui pourraient bénéficier de votre expertise. Vous pouvez tout aussi bien être l'un des quelques volontaires du Fort du Héraut, où vous aidez à enregistrer et classer les informations qui y sont transmises quotidiennement depuis tout Faerûn.

Compétences maîtrisées : Histoire, plus une compétence au choix parmi Arcanes, Nature et Religion
Langues : deux au choix
Équipement : la tenue d'érudit de votre cloître, une trousse d'écriture (une petite trousse contenant une plume, de l'encre, des feuilles de parchemin pliées et un petit canif), un livre emprunté traitant du sujet de vos études actuelles, et une bourse contenant 10 po

Aptitude : Accès à la bibliothèque

Alors que les personnes normales doivent généralement se soumettre à des interrogatoires approfondis et payer une somme conséquente afin de consulter les archives les plus accessibles de votre bibliothèque, vous pouvez accéder librement et gratuitement à la majorité de celles-ci. Il est cependant probable qu'il s'y trouve des sections contenant des savoirs trop précieux, magiques ou secrets pour que quiconque puisse y accéder simplement.

Vous connaissez le personnel administratif de votre cloître et le fonctionnement de ce dernier, et vous êtes en mesure d'exploiter ces relations avec une relative facilité.

En outre, il est probable que vous ayez droit à un traitement de faveur dans les autres bibliothèques des Royaumes, par simple courtoisie professionnelle d'un érudit à l'autre.

Personnalités suggérées

Consultez l'historique du sage présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité d'académicien cloîtré.

Votre lien est sûrement associé avec l'endroit où vous avez grandi, ou avec les savoirs que vous espérez découvrir lors de vos aventures. Votre idéal est sans doute lié avec votre manière d'envisager votre quête du savoir et de la vérité : vous considérez peut-être l'accumulation de savoir comme sa propre finalité, ou peut-être comme un moyen d'accomplir quelque chose.

Agent de faction

De nombreuses organisations actives dans le Nord et sur Faerûn opèrent en faisant abstraction des frontières. Ces factions poursuivent leurs objectifs sans tenir compte des démarcations politiques et leurs membres se rendent là où elles le jugent nécessaire. Ces groupes emploient des auditeurs, des colporteurs de rumeurs, des contrebandiers, des spadassins, ainsi que de nombreux individus chargés de garder des caches (généralement de richesses ou de magie, pour le compte des agents d'une faction), des refuges et des boîtes aux lettres mortes, pour n'en citer que quelques-uns. Au sein de toute faction se trouvent ceux qui ne se contentent pas de remplir de petits rôles, mais en sont les mains, la tête et le cœur.

En prélude à votre carrière d'aventurier (et peut-être afin de vous y préparer), vous avez été un agent au service d'une des factions de Faerûn. Vous avez pu agir ouvertement ou en secret, en fonction de la faction, de ses objectifs, et de la manière dont ceux-ci rejoignent les vôtres. Devenir un aventurier ne vous demande pas nécessairement de renoncer à votre affiliation avec cette faction (mais vous pouvez en décider ainsi), et cela peut même vous apporter un certain prestige au sein de celle-ci.

Compétences maîtrisées : Perspicacité et une compétence de votre choix liée à l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme et adaptée à votre faction.
Langues : deux au choix
Équipement : un insigne ou un emblème de votre faction, une copie d'un des textes fondateurs de celle-ci (ou un livre de code pour une faction clandestine), des habits courants et une bourse contenant 15 po

Factions de la côte des Épées

L'absence de grands gouvernements centralisés dans le Nord et le long de la côte des Épées est responsable des nombreuses sociétés secrètes et des conspirations qui prolifèrent dans la région. Si votre historique vous identifie comme un agent de l'une des principales factions du Nord et de la côte des Épées, nous vous proposons quelques possibilités.

Les Ménestrels. Fondés il y a plus de mille ans, dissous puis recréés à de nombreuses reprises, les Ménestrels restent une puissante force qui opère depuis les coulisses.



Ils font leur possible pour lutter contre le mal et promouvoir la justice par l'éducation plutôt que par la force brute. Les agents des Ménestrels maîtrisent généralement l'Investigation, et sont ainsi adeptes de l'art du furetage et de l'espionnage. Ils demandent régulièrement l'aide d'autres Ménestrels, de bardes, d'aubergistes et de rôdeurs sympathiques à leur cause, ainsi qu'au clergé de dieux alignés avec leurs idéaux.

L'ordre du Gantelet. L'ordre du Gantelet est une des plus jeunes organisations de poids de Faerûn. Il poursuit des objectifs comparables à ceux des Ménestrels. Ses méthodes sont cependant très différentes : les porteurs du gantelet sont des guerriers saints qui ont pour mission sacrée d'écraser le mal et de promouvoir la justice, et ils ne se cachent jamais dans les ombres pour l'accomplir. Les agents de l'ordre maîtrisent généralement la compétence Religion et font appel au besoin aux représentants de la loi qui soutiennent les idéaux de l'ordre et au clergé des dieux protecteurs de l'ordre.

L'Enclave d'émeraude. Le double objectif de l'Enclave d'émeraude est de maintenir l'équilibre naturel tout en combattant les forces qui le menacent. Les membres de cette faction sont des experts dans l'art de la survie et de la vie dans la nature. Ils maîtrisent souvent la compétence Nature et, en cas de besoin, peuvent compter sur l'aide de forestiers, de chasseurs, de rôdeurs, de tribus barbares, de cercles druidiques et de prêtres qui servent les dieux de la nature.

L'Alliance des seigneurs. D'un côté, le rôle des agents de l'Alliance des seigneurs est de représenter les cités et autres gouvernements qui font partie de l'alliance. D'un autre, cependant, certains intérêts et objectifs de la faction transcendent les politiques locales et les frontières, c'est pourquoi l'Alliance possède également un groupe d'agents chargés de remplir des missions pour la faction en son sens le plus étendu. Les agents de l'Alliance doivent être doués en Histoire. Ils peuvent toujours compter sur l'aide des gouvernements membres de l'Alliance, ainsi que des autres dirigeants et organisations qui partagent ses idéaux.

Le Zhentarim. Au cours des dernières années, le Zhentarim a acquis une plus grande visibilité dans le monde. L'organisation tente en effet d'améliorer sa réputation auprès du peuple. La faction emploie et collabore avec des individus de toutes les professions, qu'elle charge d'accomplir des tâches qui ne sont pas nécessairement criminelles mais qui servent les intérêts du Réseau noir. Les agents du Réseau noir travaillent généralement dans la clandestinité et maîtrisent donc la Supercherie. Ils peuvent compter sur l'aide des magiciens, mercenaires, marchands et prêtres alliés au Zhentarim.

Aptitude : Refuge

En tant qu'agent de faction, vous avez accès à un réseau secret de soutiens et d'autres agents qui peuvent vous aider lors de vos aventures. Vous connaissez les signes secrets et les mots de passe qui vous permettent d'identifier ces agents, qui sont en mesure de vous donner accès à une planque, de vous fournir le gîte et le couvert gratuitement, ou de vous aider à récolter des informations. Ces agents ne risquent cependant jamais leur vie ou leur couverture pour vous.

Personnalités suggérées

Consultez l'historique de l'acolyte présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité d'agent de faction (vous pouvez commencer par remplacer le mot « foi » par « faction » par exemple).

Votre lien peut avoir un rapport avec les autres membres de votre faction, ou un lieu ou un objet d'importance pour cette dernière. L'idéal que vous vous efforcez d'atteindre est probablement lié aux préceptes et autres principes de votre faction, mais il peut également vous être plus personnel.

Artisan de clan

Les membres du Robuste peuple sont réputés pour la qualité de leur artisanat et la valeur de leurs ouvrages. C'est dans le respect de ces traditions que vous avez appris votre métier. Vous vous êtes échiné pendant des années sous l'égide d'un maître de votre profession, travaillant de longues heures sous les remarques acerbes, afin d'atteindre les compétences dont vous pouvez maintenant vous targuer.

Vous êtes probablement un nain, mais pas nécessairement. En effet, les nains d'écu ont compris depuis longtemps, et particulièrement dans le Nord, que seuls les imbéciles orgueilleux plus intéressés par leur ego que leur art renvoient des apprentis prometteurs, même s'ils sont d'une autre race. Si vous n'êtes pas un nain, vous avez cependant prêté un serment solennel de ne jamais prendre d'apprenti : seuls les nains peuvent transmettre les compétences des enfants favoris de Moradin. Il ne devrait cependant pas être trop difficile de trouver un maître nain qui accepte de recevoir des apprentis qui bénéficient de votre recommandation.

Compétences maîtrisées : Histoire, Perspicacité
Outils maîtrisés : un type d'outils d'artisan
Langues : le nain ou une autre langue de votre choix si vous parlez déjà le nain
Équipement : un jeu d'outils d'artisan que vous maîtrisez, un poinçon qui vous permet de graver votre travail du symbole de votre clan ou de celui des artisans auprès de qui vous avez appris votre métier, une tenue de voyageur et une bourse contenant 5 po et une gemme valant 10 po

Aptitude : Respect du Robuste peuple

Si vous êtes respecté par les artisans de clans et les étrangers, vous n'êtes nulle part aussi estimé qu'auprès des nains. Si vous vous rendez dans un lieu où se trouvent des nains d'écu ou d'or, vous avez l'assurance de vous voir offrir le gîte et le couvert. Il est même probable que les individus de cette communauté se disputent pour déterminer lequel pourra vous offrir (à vous, mais peut-être aussi à vos compagnons) le meilleur logement et la meilleure assistance.

Personnalités suggérées

Consultez l'historique de l'artisan de guilde présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité d'artisan de clan (vous pouvez commencer par remplacer le mot « guilde » par « clan » par exemple).

Votre lien est certainement associé au maître ou au clan qui vous a appris votre art, ou bien à votre production. Votre idéal peut être de continuer de produire des objets de grande qualité ou de préserver les traditions de l'artisanat nain.

Chasseur de primes urbain

Avant d'être aventurier, votre vie était déjà pleine d'action et d'excitation, car vous étiez payé à traquer des individus. Contrairement à d'autres chasseurs de primes, vous n'êtes cependant pas un de ces sauvages qui poursuivent leur proie dans la nature. Vous menez une activité lucrative à l'endroit où vous vivez, qui met régulièrement à l'épreuve vos compétences et votre instinct de survie. En outre, vous n'êtes pas isolé, comme le serait un chasseur de primes dans la nature : vous êtes quotidiennement en rapport avec des éléments de la pègre et d'autres chasseurs de primes, et ces contacts contribuent au succès de vos missions.

Vous êtes peut-être un chasseur rusé, qui se poste sur les toits pour piéger l'un des nombreux cambrioleurs qui sévissent en ville. Vous pouvez également être quelqu'un qui connaît le milieu et est informé des activités des guildes de voleurs et autres gangs de rues. Vous avez aussi la possibilité d'être un chasseur de prime au « masque de velours », qui se fond dans la haute société et l'entourage des nobles afin d'attraper les pickpockets et arnaqueurs qui s'en prennent aux plus riches. La communauté où vous avez exercé votre profession était peut-être l'une des grandes métropoles de Faerûn, comme Waterdeep ou la Porte de Baldur, ou un lieu moins peuplé, comme Luskan ou Yartar, tant qu'il s'agit d'une ville assez grande pour que vous y trouviez régulièrement de nouvelles missions.

En tant que membre d'un groupe d'aventuriers, vous risquez d'avoir du mal à suivre vos propres ambitions si celles-ci ne se marient pas avec celles du groupe. Par contre, vos compagnons vous permettront de mettre la main sur des cibles de choix.

Compétences maîtrisées : deux au choix parmi Supercherie, Perspicacité, Persuasion et Discrétion.
Outils maîtrisés : deux au choix parmi la liste suivante : une boîte de jeux, un instrument de musique et des outils de voleur
Équipement : une tenue adaptée à vos missions et une bourse contenant 20 po

Aptitude : À l'écoute

Vous êtes régulièrement en contact avec des individus qui appartiennent aux mêmes franges de la société que vos proies. Ces individus peuvent être associés à la pègre, de simples agitateurs ou des membres de la haute société. Vous avez des contacts avec ce type d'individus dans toutes les villes, sous la forme d'une personne qui peut vous donner des informations sur les habitants et les divers lieux alentour.

Personnalités suggérées

Consultez l'historique du criminel présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité de chasseur de primes.

Par exemple, votre lien peut avoir un rapport avec d'autres chasseurs de primes, ou bien les organisations ou individus qui vous emploient. Votre idéal peut être associé à votre détermination de toujours attraper votre proie, ou à votre désir de préserver votre réputation de fiabilité.

Chevalier de l'ordre

Vous appartenez à un ordre de chevaliers et avez fait le serment d'atteindre un certain objectif. La nature de cet objectif dépend de l'ordre auquel vous appartenez, mais il s'agit à vos yeux d'une entreprise indiscutablement aussi honorable que vitale. On trouve de nombreux ordres chevaliers sur Faerûn et tous partagent un point de vue similaire sur leurs actions et leurs responsabilités.

Bien que le terme de « chevalier » fasse immanquablement penser à un guerrier d'ascendance noble monté sur un cheval et vêtu d'une armure lourde, la plupart des ordres chevaliers de Faerûn ne restreignent pas leur affiliation à ces individus. La philosophie et les objectifs poursuivis par un ordre ont en effet plus importance que l'équipement et le style de combat de ses membres, c'est pourquoi ils n'accueillent pas seulement des guerriers mais également toutes sortes de personnes prêtes à se battre et mourir pour une cause.

Vous trouverez dans l'encart « Les ordres chevaliers de Faerûn » des informations sur plusieurs ordres en activité afin de vous aider à choisir à quel groupe prêter allégeance.

Compétences maîtrisées : Persuasion, plus une compétence parmi Arcanes, Histoire, Nature et Religion, en fonction de ce qui est le plus cohérent avec votre ordre
Outils maîtrisés : un type de boîte de jeux ou d'instrument de musique
Langues : une langue au choix
Équipement : une tenue de voyageur, une chevalière, une bannière ou un sceau qui représente votre place ou votre rang dans l'ordre, et une bourse contenant 10 po

Aptitude : Respect des chevaliers

Les membres de votre ordre de chevalier et ses sympathisants sont toujours prêts à vous offrir le gîte ou à vous porter secours. Si votre ordre est religieux, vous pouvez recevoir de l'aide dans les temples et autres communautés religieuses dédiés à votre divinité. Les chevaliers des ordres civiques peuvent quant à eux obtenir de l'aide des communautés qu'ils servent (qu'il s'agisse d'une ville isolée ou d'une grande nation), et les chevaliers des ordres philosophiques se faire épauler par ceux qu'ils ont aidés lors de leurs quêtes et ceux qui partagent leurs idéaux.

Les ordres chevaliers de Faerûn

De nombreux individus qui se font appeler « chevalier » ont gagné ce titre auprès d'un ordre servant une divinité, comme l'Ordre éternel de Kélemvor ou les Chevaliers du Feu mystique de Mystra. D'autres ordres chevaliers sont au service d'un gouvernement, d'une famille royale, ou représentent une élite militaire dans un état féodal, comme les violents Chevaliers Sorciers de Vaasie. Il existe également des organisations de guerriers, séculières et indépendantes d'un gouvernement, qui suivent des préceptes philosophiques particuliers ou qui, à l'image des moines, se considèrent comme des membres d'une grande famille. S'il se trouve certaines organisations, comme les Chevaliers de l'Écu, qui emploient le terme de chevalier pour désigner des individus qui ne sont pas nécessairement des guerriers, la plupart des Faerûniens associent automatiquement ce mot à l'image d'un guerrier monté et en armure qui agit en respectant un code de conduite. Voici ci-dessous quelques organisations de chevaliers.

Les Chevaliers de la Licorne. Les Chevaliers de la Licorne étaient initialement une toquade de fils et filles de patriars de la Porte de Baldur. Pour continuer sur leur lancée, ils ont choisi la déesse licorne Lurué comme mascotte et se sont lancés dans plusieurs aventures pour s'amuser. La réalité des dangers auxquels ils s'exposaient ainsi a fini par les rattraper, mais ils avaient dans le même temps commencé à adopter les préceptes de Lurué. Avec le temps, le petit groupe d'origine grandit et gagna en popularité, se faisant des adeptes jusqu'au Cormyr. Les Chevaliers de la Licorne sont des aventuriers chevaleresques animés par un idéal romantique : la vie doit être savourée et vécue avec le sourire aux lèvres, les quêtes entreprises par défi, les rêves impossibles à réaliser poursuivis à cause de l'émerveillement qu'ils suscitent s'ils venaient à se réaliser, et tout le monde devrait être loué pour ses exploits et consolé en cas de faiblesse.

Les Chevaliers de Myth Drannor. Les Chevaliers de Myth Drannor étaient à l'origine un groupe d'aventuriers comptant parmi ses membres Colombe Fauconnier, l'une des célèbres Sept Sœurs. Le groupe avait choisi son nom en honneur à la grande cité déchue, une tradition honorée par les Chevaliers de Myth Drannor actuels. Après la seconde chute de la cité, Colombe Fauconnier décida de reformer l'organisation, en lui fixant comme principal objectif de forger des alliances et renforcer les amitiés entre les races civilisées du monde et les gens bienveillants afin de lutter contre le mal. Les Chevaliers de Myth Drannor parcourent de nouveau les routes des Vaux et leurs missions les mènent même au-delà. Tous les membres de l'ordre sont choisis par Colombe en personne. Leurs qualités premières doivent être la bravoure et l'honnêteté.

Les Chevaliers du Calice d'argent. Les Chevaliers du Calice d'argent ont été formés à Waterdeep il y a un siècle par un édit de la demi-divinité Siamorphe. Siamorphe, qui s'incarne dans un corps mortel noble à chaque génération, défend la légitimité et la responsabilité de la noblesse à régner. Suite à leur création, les Chevaliers du Calice d'argent ont pris sur eux de placer un héritier digne de ce nom sur le trône du Tethyr et de rétablir l'ordre dans cette nation. Ils sont les chevaliers les plus populaires du Tehtyr, un pays qui compte pourtant de nombreux ordres chevaliers inféodés à la couronne.

Cette assistance se présente sous la forme d'abri, de nourriture et de soins quand cela est nécessaire, mais peut également être, de temps à autre, un soutien dans une entreprise plus risquée. Un groupe de citoyens peut ainsi faire front pour venir au secours d'un chevalier en difficulté lors d'une bataille, ou les sympathisants d'un ordre peuvent aider un chevalier à fuir clandestinement une ville s'il est traqué injustement.



Personnalités suggérées

Consultez l'historique du soldat présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité de chevalier de l'ordre.

Votre lien a presque toujours un rapport avec votre ordre (ou au moins ses membres importants) et il est très rare que l'idéal d'un chevalier ne reflète pas les intentions, les sentiments ou la philosophie de son ordre.

Courtisan

Dans votre jeunesse, vous étiez un personnage important dans une cour noble ou une organisation bureaucratique. Vous venez peut-être (ou non) d'une famille d'aristocrates. Il est tout à fait possible que vous ayez atteint votre statut grâce à vos talents plutôt que votre naissance.

Vous avez peut-être été un fonctionnaire, un membre du personnel ou une des autres personnes gravitant autour de la cour de Silverymoon, ou fréquenté les milieux baroques (et parfois dangereux) des guildes, des nobles, des aventuriers ou des sociétés secrètes de Waterdeep. Sinon, vous étiez peut-être un des garants de la loi qui opèrent depuis les coulisses ou un autre type de fonctionnaire de la Porte de Baldur ou de Neverwinter, ou avez simplement grandi dans ou à proximité du château de Daggerford.

Même si vous n'êtes plus un membre à part entière du groupe dans lequel vous avez commencé votre vie, vos relations avec vos anciens camarades peuvent s'avérer être une précieuse ressource pour vous et vos compagnons. Vous pouvez ainsi entreprendre, avec vos nouveaux compagnons, des missions qui servent les intérêts de cette organisation. Dans tous les cas, les talents que vous avez développés lors de votre existence de courtisan vous seront très utiles dans votre nouveau rôle d'aventurier.

Compétences maîtrisées : Perspicacité, Persuasion
Langues : deux au choix
Équipement : un ensemble de beaux habits et une bourse contenant 5 po

Aptitude : Fonctionnaire de la cour

Votre connaissance des rouages de la bureaucratie vous permet d'accéder aux archives et de faire jouer en votre faveur les mécanismes de toutes les cours nobles et gouvernements dont vous croisez la route. Vous savez qui sont les personnes influentes, à qui vous adresser pour obtenir des faveurs, et vous êtes au courant des rumeurs et intrigues qui concernent les membres de ce groupe.

Personnalités suggérées

Consultez l'historique de l'artisan de guilde présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité de courtisan.

La cour noble ou l'organisation bureaucratique dans laquelle vous avez commencé votre carrière est directement ou indirectement associée à votre lien (qui peut être en rapport avec certains individus de ce groupe, comme votre mécène ou votre mentor). Votre idéal peut avoir un lien avec la philosophie dominante dans votre cour ou votre organisation.

Grand voyageur

Presque tous les individus que vous pouvez rencontrer le long de la côte des Épées ou dans le Nord ont un point commun : ils passent toute leur vie à un endroit dont ils ne s'éloignent jamais plus de quelques kilomètres.

Ce n'est pas votre cas.

Vous venez d'un lieu lointain, si lointain que seules quelques personnes dans le Nord connaissent son existence, et il y a des chances que même eux ne connaissent que le nom de votre patrie et peut-être quelque histoire extravagante à son propos. Vous avez vos raisons pour arpenter cette région de Faerûn. Libre à vous d'en parler ou non.

Vous trouvez sans doute certaines traditions de ces pays étranges et déconcertantes, mais soyez sûr que certaines choses qui paraissent tout à fait banales aux gens du cru seront pour vous des merveilles inédites. De même, pour le meilleur ou pour le pire, vous éveillez l'intérêt de ceux-ci où que vous vous rendiez ou presque.

Compétences maîtrisées : Perspicacité, Perception
Outils maîtrisés : un instrument de musique ou une boîte de jeu de votre choix, sûrement propre à votre nation d'origine
Langues : une langue au choix
Équipement : une tenue de voyageur, un instrument de musique ou une boîte de jeu que vous maîtrisez, des cartes grossièrement tracées récupérées dans votre patrie et qui vous indiquent où vous vous trouvez sur Faerûn, un petit bijou valant 10 po dans un style propre à votre patrie, une bourse contenant 5 po

Que faites-vous là ?

Un grand voyageur peut s'être lancé dans ses pérégrinations pour toutes sortes de raisons, et il peut avoir quitté sa patrie volontairement ou non. Afin de déterminer pourquoi vous vous trouvez si loin de chez vous, lancez un dé dans la table ci-dessous, ou choisissez une option parmi celles qui vous sont proposées. La section qui suit vous propose quelques patries d'origine accompagnées de suggestions de raisons vous ayant poussé à voyager.

Que faites-vous là ?

d6	Raison	d6	Raison
1	Émissaire	4	Pèlerin
2	Exilé	5	Touriste
3	Fugitif	6	Vagabond

D'où venez-vous ?

Le choix qui aura le plus d'impact sur votre historique de grand voyageur est votre patrie d'origine. Les endroits présentés ici sont tous suffisamment éloignés du Nord et de la côte des Épées pour que cet historique reste cohérent.

Éternelle Rencontre. Ces légendaires îles, situées loin à l'ouest, abritent des elfes qui n'ont jamais posé le pied sur Faerûn. Ils sont souvent surpris de découvrir des conditions de vie plus difficiles que ce à quoi ils s'attendaient. Si vous êtes un elfe, Éternelle Rencontre semble être une patrie d'origine logique (mais pas obligatoire).

La majorité de ceux qui quittent Éternelle Rencontre sont soit des individus proscrits, qui ont été bannis suite à une infraction des lois elfiques, soit des émissaires qui se rendent à Faerûn afin de servir leur culture ou leur société.

Halruaa. Située à la frontière australe du Sud étincelant et encerclée par des montagnes, la magocratie d'Halruaa semble bien étrange aux habitants de Faerûn qui en entendent parler. De nombreuses histoires évoquent en effet les mystérieux navires volants halruéens et certaines suggèrent même que le moindre des habitants de ce pays aurait des pouvoirs magiques.

Les Halruéens qui se rendent à Faerûn ont généralement de bonnes raisons de le faire, car leur gouvernement est très clairement opposé à tout contact avec d'autres nations ou organisations hors des canaux officiels. Ainsi, vous avez peut-être été exilé pour avoir enfreint l'une des complexes lois de votre patrie, mais vous pouvez également faire un pèlerinage qui vous fait visiter les sanctuaires dédiés aux dieux de la magie.

Kara-Tur. Sur le continent du Kara-Tur, loin à l'est de Faerûn, vivent des peuples aux coutumes très différentes de ceux de la côte des Épées. Si vous venez du Kara-Tur, les habitants de Faerûn vous désigneront probablement comme un Shou, même s'il ne s'agit pas de votre véritable origine, car il s'agit du terme générique qu'ils emploient pour tous ceux de votre origine.

Les habitants du Kara-Tur se rendent parfois jusqu'à Faerûn dans le cadre de missions diplomatiques ou pour établir des relations commerciales avec des conglomérats marchands prospères. Vous faisiez peut-être partie d'une telle délégation avant de prendre la décision de rester là une fois votre mission terminée.

Mulhorande. Presque tout, du paysage à l'architecture en passant par les rois-dieux qui dirigent le pays, rend la Mulhorande complètement étrangère à quelqu'un originaire de la côte des Épées. Attendez-vous donc à expérimenter un même choc culturel en quittant votre patrie désertique pour arpenter les terres lointaines et insolites du nord de Faerûn. De récents événements ont abouti à l'abolition de l'esclavage dans votre patrie, avec comme conséquence un accroissement de la circulation entre la Mulhorande et les régions les plus lointaines de Faerûn.

Il existe de nombreuses raisons de vouloir quitter les étouffants déserts de la Mulhorande et ses anciennes pyramides. Vous êtes peut-être été rendu dans le nord pour découvrir par vous-même l'étrangeté de cette région humide,

ou peut-être simplement parce que vous vous êtes fait trop d'ennemis parmi les communautés du désert.

Sossal. Si les gens qui ont entendu parler de votre pays sont peu nombreux, votre apparence éveille immanquablement la curiosité. Avec leur carnation d'albâtre et leurs habits traditionnels blancs, les humains qui vivent dans le Sossal semblent en effet composés de neige.

Le Sossal se trouve loin au nord-est, blotti contre les immenses étendues de glace du nord et cerné sur des centaines de kilomètres par le Grand Glacier et la Grande mer de Glace. Personne ne tente de franchir de tels obstacles s'il n'a pas une excellente raison de le faire. Vous devez ainsi craindre quelque chose de vraiment terrible ou chercher quelque chose qui vous tient véritablement à cœur.

Zakhara. Quand on demande aux Faerûniens qui connaissent ce pays où il se trouve, ils disent ceci : « Pour aller en Zakhara, partez en direction du sud. Une fois arrivé là, continuez vers le sud. » Bien entendu, votre périple vers le nord depuis la Zakhara a été tout aussi long. S'il n'est pas rare que de rencontrer des marchands zakhariens dans les régions les plus au sud de Faerûn, vos compatriotes ne sont pas nombreux à s'aventurer aussi loin dans le nord.



Vous voulez peut-être découvrir quelles merveilles se cachent hors des déserts et des pics déchiquetés de votre patrie, ou vous accomplissez peut-être un pèlerinage qui vous permettra de comprendre les dieux des autres religions afin d'apprécier encore plus les vôtres.

L'Underdark. Si votre patrie se trouve, d'un point de vue géographique, plus près de la côte des Épées que n'importe quelle autre nation évoquée ici, elle est de loin la plus étrange. Vous venez d'une ville de l'Underdark, où chaque communauté possède ses propres coutumes et lois. Vous êtes originaire de l'une des grandes villes souterraines et êtes probablement un membre de la race maîtresse des lieux, mais vous avez peut-être simplement grandi là suite à votre capture lorsque vous étiez enfant.

Si vous êtes vraiment né dans l'Underdark, vous avez peut-être rejoint la surface comme émissaire de votre peuple, ou pour échapper à des accusations (justifiées ou non) de crimes. Si vous n'êtes pas né dans l'Underdark, votre raison de quitter votre « patrie » est probablement d'échapper à une situation épineuse.

Aptitude : Au centre de l'attention

Votre accent, vos manières, les métaphores que vous employez, et peut-être même votre apparence vous identifient clairement comme un étranger. Vous attirez des regards curieux partout où vous vous rendez, ce qui peut être pesant, mais également vous valoir l'intérêt amical d'érudits et autres individus curieux du vaste monde, sans parler du tout un chacun avide d'entendre des anecdotes sur votre nation.

Vous pouvez exploiter la curiosité que vous éveillez pour entrer en contact avec des gens inaccessibles ou accéder à des endroits qui vous seraient sinon interdits, à vous et vos compagnons. Certains nobles seigneurs, érudits et princes marchands, pour n'en nommer que quelques-uns, peuvent en effet faire preuve d'intérêt pour votre patrie et votre peuple.

Personnalités suggérées

Trait de personnalité

d6	Trait de personnalité
1	Je n'ai pas les mêmes notions d'espace personnel que ceux qui m'entourent, et je vais ainsi envahir leur espace avec une joyeuse insouciance ou réagir à ce que je perçois comme une invasion du mien.
2	J'ai des idées arrêtées sur ce que je considère comme de la nourriture, et je trouve les habitudes alimentaires de ceux qui m'entourent fascinantes, déroutantes ou révoltantes.
3	J'ai un sens de l'honneur ou de la propriété développé que mon entourage a du mal à comprendre.
4	J'exprime mon mépris ou mon affection d'une manière qui semble étrange à mon entourage.
5	J'accomplis des rites religieux qui sont étrangers à ce pays.
6	Je commence chaque jour par de petits rituels traditionnels qui semblent insolites à mon entourage.

Idéaux

d6	Idéal
1	**Ouvert.** J'ai beaucoup à apprendre des bonnes gens que je rencontre. (Bon)
2	**Réservé.** Je suis étranger à cette région, je me comporte donc avec prudence et respect. (Loyal)
3	**Aventureux.** Je suis loin de chez moi et tout ici me semble étrange et merveilleux ! (Chaotique)
4	**Rusé.** Je ne connais pas leurs mœurs, mais ils ne connaissent pas non plus les miennes, ce qui me donne un avantage. (Mauvais)
5	**Curieux.** Tout ici est nouveau et j'ai soif d'apprendre. (Neutre)
6	**Méfiant.** Je dois me montrer prudent, car ici je ne sais pas comment différencier un ami d'un ennemi. (Tous)

Liens

d6	Lien
1	Tant que je conserve ce souvenir de ma patrie, je peux surmonter n'importe quel problème dans cette étrange contrée.
2	Les dieux de mon peuple sont un réconfort si loin de chez moi.
3	Je ne connais nulle cause plus grande que servir mon peuple.
4	Ma liberté est mon bien le plus précieux. Je ne laisserai personne m'en priver de nouveau.
5	Je suis fasciné par la beauté et les merveilles de cette nouvelle contrée.
6	Même si je n'avais pas le choix, je pleure ceux que j'ai dû laisser derrière moi. J'espère les revoir un jour.

Défauts

d6	Défaut
1	Je suis secrètement (ou ouvertement) convaincu de la supériorité de ma culture sur celle de cette terre étrangère.
2	Je prétends ne pas comprendre la langue locale afin d'éviter certaines discussions.
3	J'ai une faiblesse pour les nouvelles substances intoxicantes ou d'autres plaisirs que j'ai découverts dans ce pays.
4	Je n'apprécie pas certaines actions ou motivations du peuple de ce pays, car ces gens ne sont pas comme moi.
5	Je considère que les fidèles des autres dieux sont, dans le meilleur des cas, des personnes naïves qui se sont fait leurrer, quand ils ne sont pas simplement des imbéciles ignorants.
6	J'ai une faiblesse pour la beauté exotique des habitants de ces régions.

Héritier

Vous avez hérité de quelque chose de grande valeur. Il ne s'agit pas de quelque chose d'aussi trivial qu'une fortune, mais d'un objet qui vous a été confié à vous et vous seul. Cet héritage vous a peut-être été transmis directement par un membre de votre famille dans le cadre de vos liens de sang, ou par un ami, un mentor, un professeur, ou quelqu'un d'autre qui a eu une importance dans votre vie. Cet héritage a changé votre vie et est peut-être à l'origine de votre carrière d'aventurier, mais il peut également avoir été la cause de nombreux dangers, notamment de la part de ceux qui veulent se l'approprier et qui sont prêts à employer la force si nécessaire.

Compétences maîtrisées : Survie, plus une compétence au choix entre Arcanes, Histoire et Religion
Outils maîtrisés : une boîte de jeu au choix ou un instrument de musique
Langues : une langue au choix
Équipement : votre héritage, une tenue de voyageur, tout outil que vous maîtrisez et une bourse contenant 15 po



Aptitude : Héritage
Choisissez votre héritage ou déterminez-le au hasard parmi les propositions de la table ci-dessous. Vous pouvez alors en explorer les détails avec votre maître du donjon : pourquoi cet héritage est-il si important, et quelle histoire se cache derrière ? Vous pouvez cependant préférer que votre MD invente ces détails et les intègre dans le jeu, ce qui vous permettra d'en apprendre plus sur cet héritage en même temps que votre personnage.

Le maître du donjon est libre d'utiliser cet héritage comme base d'histoire et de vous proposer des quêtes vous permettant d'en apprendre plus sur son histoire ou sa véritable nature, ou de vous faire affronter des adversaires qui veulent se l'approprier ou vous empêcher d'apprendre ce que vous souhaitez. Le MD détermine également les caractéristiques de votre héritage, son histoire et son importance. Par exemple, cet héritage peut être un objet magique mineur ou un objet dont les pouvoirs modestes augmentent avec le temps. La nature de votre héritage peut également être obscure dans un premier temps et n'être perceptible que quand certaines conditions sont réunies.

Quand vous vous lancez dans votre carrière d'aventurier, libre à vous de révéler ou non à vos compagnons l'existence de votre héritage. En effet, plutôt que d'attirer l'attention, vous voulez peut-être que votre héritage reste un secret jusqu'à ce que vous en appreniez plus sur ce qu'il signifie et ce qu'il peut vous apporter.

Héritage

d8	Héritage
1	Un document, comme une carte, une lettre ou un journal
2–3	Une babiole (voir la section « Babioles » dans le chapitre 5 du *Player's Handbook*)
4	Un vêtement
5	Un bijou
6	Un livre de magie ou de formules
7	Un document contenant une histoire, une chanson, un poème ou un secret
8	Un tatouage ou une autre marque corporelle

Personnalités suggérées
Consultez l'historique du héros du peuple présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité d'héritier.

Votre lien peut être directement associé à votre héritage, ou à la personne qui vous l'a transmis. Votre idéal peut être influencé par ce que vous savez de cet héritage ou par ce que vous comptez en faire une fois que vous aurez compris ce qu'il peut vous apporter.

Membre d'une tribu d'Uthgardts
Il est possible que vous ne soyez pas arrivé depuis bien longtemps dans des terres civilisées, mais vous n'êtes pas étranger aux notions de coopération et d'efforts de groupe pour atteindre un objectif commun. Vous avez appris ces principes et bien d'autres en tant que membre d'une tribu uthgardte.

Votre peuple a toujours fait son possible pour entretenir et perpétuer ses traditions. Ce sont en effet les traditions et les tabous qui ont permis aux Uthgardts de rester forts quand leurs voisins s'effondraient et se trouvaient plongés dans le chaos et les ruines. Cependant, au cours des dernières générations, quelques groupes se sont laissé tenter par un mode de vie plus sédentaire, impliquant de faire la paix, de commercer, voire de bâtir des villes. C'est peut-être pour cette raison qu'Uthgar a décidé de présenter à son peuple des totems qui sont des incarnations vivantes de sa puissance. Les Uthgardts avaient peut-être besoin qu'on leur rappelle leur identité et leurs origines. Les élus d'Uthgar ramenèrent donc ces groupes dans le giron des traditions et votre peuple a globalement abandonné les habitudes décadentes de la civilisation.

Vous avez peut-être grandi dans l'une des tribus qui avaient décidé de se sédentariser et, maintenant qu'elle a abandonné cette voie, vous avez perdu vos repères. Ou vous venez d'une portion de la population uthgardte qui adhère aux traditions et vous cherchez à honorer votre tribu par vos exploits d'aventurier.

Consultez la section « Les Terres uthgardtes » au chapitre 2 pour en savoir plus sur le territoire de chaque tribu et ses activités avant de choisir votre affiliation.

Compétences maîtrisées : Athlétisme, Survie
Outils maîtrisés : un type d'instrument de musique ou d'outils d'artisan
Langues : une langue au choix
Équipement : un piège à mâchoires, un objet représentant votre totem ou des tatouages qui symbolisent votre loyauté à Uthgar et à votre totem, une tenue de voyageur et une bourse contenant 10 po



> **Les tribus barbares de Faerûn**
> Cette section est consacrée aux Uthgardts en particulier, mais vous pouvez utiliser indifféremment celle-ci ou l'historique du sauvageon du *Player's Handbook* pour représenter un personnage originaire d'une des autres tribus barbares de Faerûn.
> En effet, vous êtes peut-être un barbare reghed aux cheveux clairs, vivant à l'ombre du glacier reghed dans le grand Nord, près d'Icewind Dale. Vous pouvez également être un des nomades rashémis, dont la réputation des berserkers enragés et des sorcières masquées n'est plus à faire. Mais peut-être encore venez-vous de l'une des tribus des elfes sylvestres du bois de Chondal, ou d'une des tribus magophobe des étouffantes jungles du Chult.

Aptitude : Origines uthgardtes
Vous connaissez parfaitement le territoire de votre tribu mais également les contrées et les ressources naturelles du reste du Nord. Vous êtes familier avec les zones sauvages de la région et vous trouvez ainsi deux fois plus de nourriture et d'eau quand vous y cherchez des provisions.

En outre, vous pouvez compter sur l'hospitalité de vos compatriotes et de leurs alliés, parmi lesquels se trouvent souvent des membres de cercles druidiques, des tribus d'elfes nomades, les Ménestrels, et le clergé des dieux du Premier cercle.

Personnalités suggérées
Consultez l'historique du sauvageon présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité de membre d'une tribu d'Uthgardts.

Même si vous avez abandonné votre tribu (pour le moment), vous êtes toujours fidèle aux traditions de votre peuple. Vous ne couperez ainsi jamais d'arbre encore vivant et vous n'accepterez pas que quelqu'un le fasse en votre présence. Vous considérez les tertres ancestraux uthgardts, de grandes collines où les esprits totems ont été vaincus par Uthgar et où les héros des tribus sont enterrés, comme sacrés.

Votre lien est sûrement associé à votre tribu ou à l'un des aspects de la philosophie ou de la culture uthgardte (ou peut-être à Uthgar lui-même). À vous de déterminer votre idéal, mais il est probablement lié à l'éthique de votre peuple et ne vient certainement pas contredire ou tempérer les valeurs des Uthgardts.

Membre du guet
Vous avez servi la communauté où vous avez grandi, en vous dressant comme un premier rempart contre le crime. Vous n'êtes pas un soldat dont le regard est tourné vers les ennemis qui viennent de l'extérieur. Vous considérez que votre devoir consiste à servir votre ville natale en aidant à maintenir l'ordre public et en protégeant les citoyens des malfrats et voyous en tout genre.

Vous avez peut-être été membre du guet de Waterdeep, la police armée de matraques de la Cité des splendeurs, et protégé ses citoyens des voleurs et des nobles turbulents. Ou bien vous avez fait partie des vaillants protecteurs de Silverymoon, en tant que membre du guet d'Argent, ou même des gardesorts maniant la magie.

Peut-être venez-vous de Nerverwinter et avez servi auprès du guet du Bouclier-de-l'Hiver, la nouvelle troupe de gardes dédiée à la protection de la Cité des mains expertes.

Cet historique décrit vos jeunes années comme un membre des forces de l'ordre, même si vous n'êtes pas né en ville ou n'y avez pas été élevé. La plupart des villes, quelle que soit leur taille, possèdent des forces de maintien de l'ordre. Les plus petites d'entre elles font appel à des prévôts et des baillis qui se tiennent prêts à défendre leur communauté.

Compétences maîtrisées : Athlétisme, Perspicacité
Langues : deux au choix
Équipement : l'uniforme de votre régiment avec un insigne de votre rang, un cor qui vous permet d'appeler à l'aide, une paire de menottes et une bourse contenant 10 po

Aptitude : L'œil du guetteur
Grâce à votre expérience dans le maintien de l'ordre et la gestion des criminels, vous êtes familier avec les lois et les criminels locaux. Vous pouvez facilement repérer un poste du guet ou d'une organisation similaire et tout aussi facilement identifier les repaires de criminels dans une communauté, mais vous serez sûrement moins bien accueilli dans ces derniers.

Variante : Enquêteur
La mission de certains membres des forces de l'ordre ne consiste pas à monter la garde ou patrouiller, mais à enquêter sur les crimes après les faits. Si on trouve rarement des enquêteurs dans les zones rurales, presque chaque ville de taille décente accueille au moins un ou deux membres du guet qui sont assez compétents pour étudier les scènes de crimes et traquer les criminels. Si vous étiez enquêteur, vous maîtrisez la compétence Investigation au lieu d'Athlétisme.

Personnalités suggérées
Consultez l'historique du soldat présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité de membre du guet.

Votre lien est probablement associé à vos collègues du guet ou à l'organisation elle-même, et presque certainement en rapport avec votre communauté. Votre idéal est probablement lié au maintien de la paix et de la sécurité. Un enquêteur a des chances d'avoir un idéal de justice par la résolution de crimes.

Mercenaire vétéran
En tant que spadassin qui a déjà combattu pour de l'argent, vous êtes habitué à risquer votre vie et votre intégrité physique pour gagner votre part de trésor. En tant qu'aventurier, vous êtes impatient de combattre des ennemis pour des récompenses encore plus importantes. Votre expérience vous a familiarisé avec les bons et mauvais côtés de la vie de mercenaire et vous connaissez sûrement quelques anecdotes poignantes tout droit tirées du champ de bataille. Vous avez peut-être servi auprès d'une grande organisation, comme le Zhentarim ou les soldats de Mintarn, ou pour une plus petite compagnie de mercenaires (consultez l'encart « Les mercenaires du Nord » pour découvrir quelques possibilités).

Vous êtes maintenant à la recherche de quelque chose d'autre, peut-être tout simplement être mieux récompensé pour les risques que vous prenez, ou la liberté de faire vos propres choix. Quelle qu'en soit la raison, vous avez décidé d'abandonner la vie de mercenaire mais, vos compétences vous prédisposant au combat, vous avez décidé de vous battre différemment.

Compétences maîtrisées : Athlétisme, Persuasion
Outils maîtrisés : un type de boîte de jeux, un véhicule (terrestre)
Équipement : un uniforme de votre compagnie (de même qualité qu'une tenue de voyageur), un insigne de votre rang, une boîte de jeu de votre choix, une bourse contenant ce qui reste de votre dernière solde (10 po)

Les mercenaires du Nord

D'innombrables compagnies de mercenaires sont en activité le long de la côte des Épées et dans tout le Nord. La plupart sont des groupes relativement petits qui réunissent d'une dizaine à une centaine d'individus et qui, en échange d'or, sont prêts à remplir le rôle de gardes, à traquer des monstres et des brigands, ou à partir à la guerre. Certaines organisations, comme le Zhentarim, le Poing enflammé et la nation de Mintarn, comptent des centaines, voire des milliers de membres, et peuvent constituer de véritables armées privées pour quiconque possède des fonds suffisants. Vous trouverez ci-dessous la présentation de quelques compagnies basées dans le Nord.

Le Frisson. Le froid et mystérieux Rôdebois abrite de nombreux groupes de gobelinoïdes qui se sont regroupés en une grande tribu qui se fait appeler le Frisson. Contrairement à leurs congénères, les membres du Frisson évitent de mener des raids contre les peuples du Nord, avec lesquels ils entretiennent de relativement bonnes relations et qui les engagent parfois comme guerriers. Si les villes-état du nord rechignent généralement à combattre aux côtés du Frisson, plusieurs ne voient pas d'inconvénient à engager discrètement la tribu afin qu'elle affronte les Uthgardts, les orcs, et les trolls des Landes éternelles, ainsi que d'autres dangers qui les menacent.

La Pluie silencieuse. Composée exclusivement d'elfes, la Pluie silencieuse est une compagnie de mercenaires légendaire originaire d'Évereska. La Pluie silencieuse ne s'intéresse pas à l'or ou à la gloire et elle n'accepte que les missions qui servent la cause des elfes ou lui permettent d'occire des orcs, des gnolls et d'autres créatures du même acabit. Les potentiels employeurs de la compagnie doivent dans un premier temps lui adresser un message (en elfique) déposé à proximité d'Évereska. Si la Pluie silencieuse est intéressée par le travail, elle enverra alors un émissaire.

La Hache ensanglantée. Fondée à Sundabar il y a près de deux siècles, la compagnie de la Hache ensanglantée était formée à l'origine de nains bannis de leurs clans pour avoir enfreint les enseignements de Moradin le Forgeron des âmes. Ils ont commencé par proposer leurs services de mercenaires dans le Nord à tous ceux qui étaient prêts à les payer. La compagnie s'est depuis ouverte à d'autres, mais ses membres sont tous des exilés, des criminels ou des parias qui cherchent un nouveau départ et une nouvelle famille auprès des fiers membres de la Hache ensanglantée.

Aptitude : Vie de mercenaire

Vous connaissez la vie de mercenaire comme seul quelqu'un qui en a fait l'expérience le peut. Vous êtes capable d'identifier les compagnies de mercenaires à leur emblème et vous possédez quelques informations sur celles-ci, dont le nom et la réputation de leurs commandants et dirigeants et l'identité de leurs derniers employeurs. Vous êtes capable de trouver les tavernes et salles des fêtes où les mercenaires se réunissent dans n'importe quelle ville tant que vous parlez la langue locale. Entre deux aventures, vous êtes en mesure de trouver assez de travail en tant que mercenaire pour mener un confortable train de vie (voir la section « Exercer une profession », dans la partie « Activités en périodes d'intermède » du Chapitre 8 du *Player's Handbook*).

Personnalités suggérées

Consultez l'historique du soldat présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité de mercenaire.

Votre lien peut être associé à votre précédente compagnie de mercenaire, ou à certains camarades auprès de qui vous avez servi. Votre idéal dépend de votre vision du monde et de ce qui vous pousse à vous battre.

Noble waterdhavien

Vous êtes l'héritier d'une grande famille d'aristocrates de Waterdeep. Les nobles waterdhaviens sont issus de familles humaines qui protègent jalousement leurs privilèges et leur position dans la Cité des splendeurs et qui ont dans tout Faerûn la réputation d'être excentriques, gâtés, vénaux et, par-dessus tout, riches.

Que vous soyez une incarnation de ces clichés ou une exception à la règle, le regard des gens change quand ils apprennent votre nom de famille et ce qu'il signifie. Vos raisons de partir à l'aventure sont sûrement liées d'une manière ou d'une autre à votre famille. Êtes-vous le rebelle de la famille qui préfère arpenter des donjons crasseux que siroter du *zzar* lors des bals ? Ou brandissez-vous votre épée ou votre grimoire au nom de votre famille, afin que votre gloire rejaillisse sur elle ?

Déterminez à l'aide de votre MD à quelle famille vous appartenez. Il en existe environ 75 à Waterdeep et chacune possède ses propres centres d'intérêts financiers, ses spécialités et ses desseins. Vous pouvez faire partie de la branche principale de la famille et êtes peut-être bien placé pour prendre la tête un jour. Ou vous pouvez être un des nombreux cousins, bénéficiant de moins prestige, mais également de moins de responsabilités.

Compétences maîtrisées : Histoire, Persuasion
Outils maîtrisés : un type de boîte de jeux ou un instrument de musique
Langues : une langue au choix
Équipement : de beaux habits, une chevalière ou une broche, des lettres de noblesse, une outre de *zzar* ou de vin de qualité et une bourse contenant 20 po

Aptitude : Entretenu

Tant que vous vous trouvez à Waterdeep ou à un autre endroit dans le Nord, votre maison pourvoit à vos besoins quotidiens. Votre nom et votre chevalière suffisent à vous assurer que la majorité de vos dépenses sont prises en charge : les auberges, tavernes et salles de fêtes que vous fréquentez se feront un plaisir de vous faire crédit et d'envoyer la facture à la résidence de votre famille à Waterdeep.

Vous pouvez ainsi mener un train de vie confortable sans avoir à payer 2 po par jour, ou réduire d'autant le coût d'un train de vie riche ou aristocratique. Vous ne pouvez par contre pas mener un train de vie plus modeste et empocher la différence : cet avantage correspond en effet à une ligne de crédit et non à de l'argent que vous touchez réellement.

Personnalités suggérées

Consultez l'historique du noble présenté dans le *Player's Handbook* pour déterminer vos traits et vos motivations, en modifiant les entrées afin qu'elles correspondent à votre identité de membre d'une famille waterdavienne.

Comme les autres nobles, vous êtes né et avez été élevé dans un monde bien différent de celui du reste du peuple. Une éducation accompagnée de privilèges mais également de devoirs correspondant à votre statut. Votre lien peut être associé à votre famille, ou à une autre famille associée ou opposée à la vôtre. Vos idéaux dépendent en partie du rôle que vous vous attribuez dans votre famille et de la manière dont vous avez prévu de vous comporter dans le vaste monde en tant que représentant de celle-ci.

Annexe : les différentes classes dans les autres mondes



Les classes présentées dans ce monde ont été conçues pour les Forgotten Realms, mais elles peuvent être facilement transposées aux autres mondes officiels de D&D ou même à un monde de votre création. Vous trouverez dans cette annexe des suggestions pour modifier les noms et d'autres éléments présentés dans les options de personnages du chapitre 4.

Aucune de ces propositions ne doit être considérée comme obligatoire pour les cadres D&D dont il est question. Il s'agit plutôt de conseils donnés d'un MD à un autre afin d'intégrer au mieux ces nouvelles options de personnages à vos campagnes.

Dragonlance

Utilisez les indications suivantes pour adapter les options de classes présentées dans ce livre au monde de Krynn si vous souhaitez y mener une campagne.

Barbare

On rencontre généralement des barbares parmi les elfes kagonestis et les tribus d'humains nomades. Ces deux peuples respectent la terre et ses créatures et comptent ainsi des adeptes des totems du tigre et de l'élan. Si le peuple d'Ansalon connaît l'élan, le tigre est remplacé par le griffon en tant qu'objet du respect des barbares.

Le fou de guerre n'a aucun équivalent dans la saga de Dragonlance. Un personnage qui choisit la voie du fou de guerre peut participer à une tentative des gnomes de créer un nouveau type d'armure, qui aboutit à l'élaboration d'un style de combat risqué mais efficace. Au joueur de décider si la rage qui habite son barbare est une tactique développée pour accompagner l'utilisation de l'armure à pointe créée par les gnomes, ou si elle trouve sa source dans la frustration d'avoir fait appel à des bricoleurs fous gnomes.

Clerc

Le domaine des arcanes n'a pas de place bien établie dans le monde de Dragonlance. Les dieux de la magie veillent sur les Magiciens de la Haute-Sorcellerie. Les lanceurs de sorts vénèrent la divinité correspondant à leur ordre par le biais de l'étude et en apprenant à maîtriser la magie profane plutôt qu'en faisant appel à la magie divine. Cependant, les clercs qui vénèrent les dieux neutres Gilean (dieu du savoir) et Zivilyn (dieu de la sagesse) peuvent avoir accès au domaine des arcanes.

Guerrier

Le chevalier du dragon pourpre correspond très bien aux Chevaliers Solamniques, et plus particulièrement aux Chevaliers de la Rose. On attend des chevaliers de la Rose, qui représentent le sous-ordre le plus important de leur organisation, qu'ils puissent en toute circonstance être source de sagesse et d'inspiration et qu'ils montrent la voie à leurs pairs.

Magicien

Le chantelame est une bonne option pour les guerriers elfes du Qualinesti ou du Silvanesti. Comme l'héroïque Gilthanas, un chantelame allie sa connaissance de la magie profane avec une grande maîtrise de sa lame.

Moine

Les moines sont rares sur Krynn et ils se séparent en deux catégories.

La voie de la longue mort est adaptée aux moines maléfiques qui vénèrent Sargonnas. Ses adeptes minotaures la suivent parfois, mais ils préfèrent généralement l'aspect martial de la voie de la main ouverte.

La voie de l'âme solaire peut quant à elle représenter les adorateurs de Sirrion, le dieu de la créativité, de la passion, des guerriers et du feu. On raconte en effet que Sirrion sculpte le feu de l'âme et ces moines cherchent eux-mêmes à façonner leur corps et leur esprit, afin que ces trois éléments puissent agir de concert, effaçant la frontière entre instinct et action.

Paladin

Le serment de la Couronne est parfaitement adapté à un paladin qui est un membre des Chevaliers de l'Épée ou des Chevaliers du Crâne. Ces deux ordres sont inféodés à une organisation et combinent les arts magiques et guerriers.

Roublard

Le conspirateur convient très bien à n'importe quel personnage rusé, intelligent et perspicace qui peut se trouver impliqué dans des intrigues de cour. Il peut également bien représenter un rusé capitaine pirate des îles de la mer de Sang.

Le bretteur peut également convenir à des individus originaires de cette région. En effet, la vitesse et l'armure légère d'un bretteur en font un profil idéal pour un pirate ou un marin voguant sur la mer de Sang, un environnement où une armure lourde ne serait guère plus qu'un piège mortel.

Sorcier

Le sorcier est une classe de personnage qui n'existe pas encore dans les mondes de Dragonlance. Cela étant, il est possible d'utiliser des sorciers de divers types pour représenter des individus qui ont fait des promesses à des dieux en échange de pouvoirs, et le protecteur Immortel peut être adapté à un personnage qui cherche à suivre la trace d'un grand magicien mort depuis longtemps.

Éberron

Utilisez les indications suivantes pour adapter les options de classes présentées dans ce livre au monde d'Éberron si vous souhaitez y mener une campagne.

Barbare

La voie du fou de guerre est tout à fait adaptée à un barbare forgelier entraîné au combat au corps à corps et dont le châssis a été modifié pour intégrer des pointes, des lames et d'autres armes. Ces forgeliers formaient des troupes de choc idéales lors de la Dernière guerre. Étant donné qu'ils ont été créés pour le combat, le peu d'entre eux qui a survécu aura du mal à s'orienter vers une carrière autre que martiale.

Les nouvelles options de guerrier totémique sont appropriées pour un barbare qui possède des affinités avec un

tigre ou un élan. Ces options peuvent également refléter les liens d'un barbare d'Argonnesse avec un type de dragon spécifique. Utilisez alors le tigre pour un totem de dragon rouge et de l'élan pour un totem de dragon d'argent.

Clerc

Le domaine des arcanes correspond à la sphère d'influence d'Auréon de l'Ost souverain et de l'Ombre du Sinistre Sextumvirat. Les membres de la secte du Sang de Vol qui sont des clercs peuvent également choisir ce domaine.

Ensorceleur

La sorcellerie des tempêtes est naturellement adaptée à la maison Lyrandar. En puisant dans le pouvoir conféré à cette maison par son dracogramme, un ensorceleur des tempêtes lyrandar est à même de guider les bateaux dans les airs et sur la mer. Ces ensorceleurs, qui peuvent garantir une traversée sans encombre malgré des climats dangereux, font vraisemblablement partie de l'élite de la maison.

Guerrier

La dernière guerre est encore fraîche dans les esprits et vous pouvez ainsi utiliser le profil de meneur d'un chevalier du Dragon pourpre pour représenter n'importe quel guerrier qui a été officier dans une armée du Khorvaire. Les soldats du Karrnath, un pays qui possède une culture martiale développée, sont particulièrement susceptibles de choisir cette option.

Magicien

On trouve des chantelames à Aundair, dans le rôle d'agents spéciaux au service du Parlement des Arcanes. Leur mission est de protéger les secrets du parlement et de s'assurer qu'ils ne tombent pas entre de mauvaises mains. Ils sont de temps en temps envoyés dans de lointains pays afin d'y récupérer des objets magiques que l'on pensait perdus ou pour triompher de menaces magiques naissantes avant qu'elles ne deviennent trop dangereuses.

Moine

La voie de la longue mort capture bien la nature cruelle et sinistre des moines dévoués à Narquois. Par contraste, la voie de l'âme solaire est une option parfaite pour les moines de la Flamme d'argent, et particulièrement ceux qui ont des niveaux dans la classe paladin.

Paladin

Le serment de la Couronne représente les paladins qui mettent la loyauté envers leur souverain au-dessus de tout. Les paladins qui choisissent ce serment peuvent être issus des traditions militaires du Karrnath, particulièrement les fanatiques qui rejoignent l'ordre de la Griffe d'émeraude.

Roublard

Le conspirateur et le bretteur sont l'un comme l'autre parfaitement à l'aise dans la ville de Sharn. En outre, les maisons draconiques sont pleines d'aventuriers ambitieux et comploteurs dont le profil convient parfaitement aux talents d'un conspirateur.

Si le conspirateur ne possède pas de compétence particulière en investigation, vous pouvez néanmoins le doter d'un ensemble de compétences et de caractéristiques (une valeur de Sagesse élevée est alors idéale) qui feront de lui un bon enquêteur.

Sorcier

Les elfes d'Aerenal sont des candidats idéaux pour l'Immortel. Certains d'entre eux passent des pactes avec leurs ancêtres non-morts, et leur jurent obéissance et fidélité en échange d'anciens secrets elfiques qui leur donneront des pouvoirs magiques ainsi qu'une emprise sur les morts-vivants.

Greyhawk

Utilisez les indications suivantes pour adapter les options de classes présentées dans ce livre au monde de Tærre si vous souhaitez y mener une campagne.

Barbare

De nombreux barbares occupent les régions septentrionales d'Oerik. Qu'ils viennent des terres des nomades du Loup ou d'enclaves des Barbares des Glaces, ces personnages prennent la direction du sud afin d'y trouver richesses, gloire et pouvoir. D'autres sont des parias, contraints de quitter leurs terres natales sous peine de mort.

La voie du fou de guerre n'a pas d'équivalent direct sur Tærre. Ainsi, un fou de guerre sera probablement un membre de n'importe quelle race entraîné dans l'arène par de cruels Seigneurs Esclavagistes. Ces derniers font partie d'une organisation qui sème la terreur dans les communautés littorales, victimes des raids qui lui servent à s'approvisionner en esclaves. Un fou de guerre peut avoir été l'un de ces infortunés condamnés à une vie de servitude. Un prisonnier qui fait preuve d'aptitudes martiales et a été entraîné à des styles de combats exotiques a en effet de grandes chances de valoir son pesant d'or auprès d'un acheteur sanguinaire.

Le totem du tigre peut facilement être adapté aux barbares originaires des terres des Nomades du Tigre. Le totem de l'élan est couramment utilisé parmi les Nomades des Steppes, très attachés à l'ancienne tradition flane.

Clerc

Le domaine des arcanes est tout à fait adapté aux clercs de Boccob. Ceux-ci ont pour mission d'utiliser leurs pouvoirs pour traquer les objets magiques perdus et lutter contre la lente mais inexorable érosion de la magie sur Tærre.

Guerrier

Les chevaliers du Dragon pourpre se spécialisent dans la gestion des troupes au combat et sont ainsi un modèle idéal pour les Chevaliers du Guet. Chargés de protéger le Bissel, la Grand-Marche, le Géoff et la Kéolande des incursions baklunies, ces chevaliers combinent une discipline très stricte, une vie quasi monastique et une étude poussée des tactiques et stratégies martiales afin de rester constamment sur le qui-vive.

Magicien

Les chantelames forment une caste d'élite de mages-guerriers dans le royaume de Célène. Les missions de certains de ces agents les emmènent au-delà des frontières de leur pays afin de pouvoir utiliser leur lame et leur magie contre les ennemis de la reine. L'art du chant de la lame est inconnu hors de ce royaume. Seuls les elfes peuvent apprendre ses secrets.

Moine

Les moines sont relativement rares sur Tærre, à l'exception notable de ceux de la sinistre Fraternité écarlate.

Dans cette organisation, la voie de la longue mort est une technique secrète enseignée aux membres qui associent l'expertise du combat à main nue avec le goût de la fraternité pour l'assassinat de ses ennemis gênants.

La voie de l'âme solaire est quant à elle tout à fait adaptée aux moines qui vénèrent Pholtus ou Pélor. Il n'est pas non plus difficile d'imaginer un ordre de moines dédiés à Al'Akbar installé dans les terres des Baklunis.

Paladin

Le serment de la Couronne peut être associé à une grande variété de paladins rattachés à divers ordres chevaliers de toute la Flanesse. Les Chevaliers du Cerf correspondent parfaitement à ce type de paladin. En outre, les paladins associés au Grand-royaume sont également susceptibles de choisir ce serment.

Roublard

La ville de Greyhawk n'est pas surnommée la Cité des voleurs sans raison. Elle abrite en effet une guilde de voleurs dont l'influence se ressent aux quatre coins du monde. La guilde et la cité qu'elle dirige se situent au cœur de l'économie de la Flanesse et elles ont un intérêt dans presque chaque transaction commerciale qui s'y déroule.

L'archétype du conspirateur est une parfaite représentation d'un membre ambitieux de la guilde des voleurs de Greyhawk. Ce type de roublard, s'il préfère donner des ordres, est prêt à se mettre en danger pour atteindre ses objectifs. Il correspond tout à fait à un personnage qui veut marcher dans les pas de Nerof Gasgol afin d'obtenir un pouvoir politique et économique.

Toutes les villes de Flanesse comptent leur lot de débauchés et de sicaires. Un bretteur peut ainsi être originaire de presque n'importe quelle cité. Cela étant, la majorité des bretteurs sont des Rhéniens. C'est en voyageant le long des cours d'eau qu'ils ont compris que la meilleure manière d'aborder un combat est avec rapidité et fluidité.

Sorcier

Les sorciers sont relativement rares à Greyhawk. Cependant, suite à son ascension, luz s'est mis à offrir des pouvoirs à ceux qui font le choix de le servir. D'autres puissances mystérieuses de Tærre, notamment Vecna et Tharizdun, proposent également des pactes aux sorciers qui ont le courage de les contacter.

Luz et Vecna remplissent tous deux très bien le rôle de protecteurs Immortels. Luz, en particulier, utilise ces transactions pour corrompre et subvertir ses ennemis et leurs alliés. Il propose ainsi des pactes avantageux et de nombreux pouvoirs aux individus qui vivent dans les royaumes de Véluna et de Furyondie s'ils acceptent de saper ces états de l'intérieur. Certains sorciers se délectent de cette trahison, d'autres se retournent contre luz, et d'autres encore acceptent son pouvoir mais pour leurs propres fins.

Mondes personnalisés

Vous menez une campagne de votre propre création ? Voici quelques conseils pour intégrer certaines des options de personnages présentées dans ce livre à votre monde, en passant sur les options dont l'utilisation est une évidence dans tous les mondes.

Barbare

La voie du fou de guerre, très singulière, peut s'avérer complexe à intégrer dans un monde. Ce profil peut correspondre à des combattants d'arène, des berserkers ou des gladiateurs. L'utilisation qu'un fou de guerre fait de son armure permet de l'associer facilement aux personnages nains, comme c'est le cas dans les Royaumes. Alternativement, vous pouvez utiliser un fou de guerre comme base pour représenter un adepte d'un ordre religieux de votre monde, en particulier un individu particulièrement cruel ou courroucé.

En ce qui concerne les totems du tigre et de l'élan, il vous suffit, si nécessaire, de les remplacer par des animaux plus adaptés.

Clerc

Le concept d'une déesse de la magie est un élément important des Royaumes. Si votre campagne ne possède pas de divinité dédiée à la magie, le domaine des arcanes peut convenir aux membres d'un ordre religieux chargé de traquer ou réguler les lanceurs de sorts profanes. Si, dans votre monde, les lanceurs de sorts profanes et divins sont en conflit, ce domaine est adapté aux chasseurs de mages de la faction divine.

Ensorceleur

La sorcellerie des tempêtes peut bien s'accorder avec un ordre profane opérant dans une puissante culture maritime. Ces ensorceleurs peuvent représenter une élite de capitaines qui aident un royaume à dominer les mers par le commerce ou la piraterie.

Guerrier

Le chevalier du Dragon pourpre capture l'essence d'un stratège militaire audacieux. Il représente ainsi très bien un capitaine mercenaire, le membre d'un ordre de guerriers d'élite ou un noble menant ses vassaux au combat.

Magicien

Le chantelame possède des caractéristiques qui en font plus qu'un simple guerrier/mage dans les Forgotten Realms. Dans votre campagne, les chantelames peuvent représenter un ordre de chevaliers elfes, ou un groupe de guerriers d'élite chargé de protéger les dirigeants d'une magocratie.

Moine

Vous avez peut-être remarqué que la voie de la longue mort et la voie de l'âme solaire peuvent permettre de représenter des ordres monastiques à l'opposé du spectre des alignements. Ainsi, un ordre particulièrement sinistre sera bien adapté à la longue mort, tandis qu'un ordre héroïque suivra plutôt la voie de l'âme solaire.

Paladin

L'avantage du serment de la Couronne est qu'il permet de représenter des paladins d'alignement neutre, dont le code de conduite est centré sur la loi plutôt que sur des principes moraux. Les pouvoirs divins qui lui sont associés le rendent difficilement utilisable avec tous les ordres chevaliers, mais en font une excellente option dans une théocratie. Vous pouvez également décider que les sorts que votre paladin lance dans ce contexte n'ont pas une origine divine mais profane.

Sorcier

L'Immortel est une excellente option pour les agents d'un puissant roi liche, d'un nécromancien ou d'un autre monarque mort-vivant. Ces sorciers peuvent également représenter n'importe quel culte ou groupe centré sur un personnage mort-vivant de l'histoire de votre monde.

Index

Bienvenue sur la côte des Épées

La côte des Épées est une région des Forgotten Realms. Vous y découvrirez d'éblouissants exemples de civilisations, des communautés pleines de dangers et hantées par le mal, d'immenses étendues sauvages à explorer où vous attendent mille dangers et opportunités.

Le *Guide des aventuriers de la côte des Épées* est une ressource de choix pour les maîtres du donjon autant que pour les joueurs. Vous n'y trouverez pas seulement une présentation des peuples et des lieux importants de la côte des Épées, mais également une pléthore de nouvelles options de personnages susceptibles d'intriguer et d'inspirer n'importe quel groupe d'aventuriers.

Destiné à être utilisé avec la cinquième édition du *Player's Handbook*, du *Monster Manual* et du *Dungeon Master's Guide*, cet ouvrage vous donne le cadre, l'histoire et toutes les options de personnages dont vous avez besoin pour mener une campagne de D&D n'importe où sur la côte des Épées de Faerûn.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM







ISBN: 978-1-947494-19-0

9 781947 494190

Code produit : 73604-F

Imprimé en Lituanie

40,00€